PEŁNE WERSJE GIER

DUNGEONS 3 EN

REALPOLITIKS PL

DREAMSCAPES: NIGHTMARE'S HEIR PREMIUM EDITION EN

NR 04/2020 (306)
OD 10.03.2020 DO 06.04.2020
CENA: 17,99 ZŁ W TYM 8% VAT

PRZED ZAKUPEM SPRAWDŹ, CZY NA STRONIE 122 ZNAJDUJE SIĘ KARTA ZE ZDRAPKĄ. KODY TRZEBA AKTYWOWAĆ DO 4 MAJA 2020.

CD-ACTION®

24 LATA Z WAMI

ZAPOWIEDZI BALDUR'S GATE III, VALORANT, OUTRIDERS
RECENZJE DREAMS, WOLCEN: LORDS OF MAYHEM, JOURNEY TO THE SAVAGE PLANET, CORRUPTION 2029
PUBLICYSTYKA DUBBING W GRACH, 20 LAT THE SIMS

ISSN 1426-2916 INDEX 334561
04
9 771426 291006

TUNE500BT

POTĘŻNY BAS PRZEZ CAŁY DZIEŃ!

JBL Tune 500 BT to nowe bezprzewodowe słuchawki nauszne. Ich czas pracy to nawet 16 godzin, a ładowanie do pełna trwa 2 godziny. Ciekawym rozwiązaniem jest funkcja szybkiego ładowania - 5 minut ładowania umożliwia aż godzinę odtwarzania muzyki w słuchawkach. Lekkie i wytrzymałe materiały w połączeniu z miękkimi nausznicami i wyścielanym pałąkiem gwarantują komfort użytkowania.

Bluetooth®

© 2020 Harman International Industries, Incorporated. Wszelkie prawa zastrzeżone. JBL to znak towarowy należący do HARMAN International Industries, Incorporated, zarejestrowany w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach. Nazwa i logo Bluetooth® to zarejestrowane znaki towarowe, których właścicielem jest Bluetooth SIG, Inc., a każde ich wykorzystanie przez HARMAN International Industries, Incorporated, jest określone warunkami licencji. Dane techniczne, ceny i wygląd produktów mogą ulec zmianie bez uprzedzenia.

www.jbl.pl

KOLEJNY NUMER MAGAZYNU UKAŻE SIĘ 7 KWIETNIA 2020.

CDA na FB

TO JUŻ DWA TUZINY!

Urodziny ma się tylko raz na trzynaście numerów, znakomita to więc okazja do tego, by wcisnąć w to wydanie tyle dobra, ile tylko dało się zmieścić: trzy pełne wersje, niezwykle rozbudowany dział zapowiedzi, masę recenzji (w tym jedną z „dychą" i jedną nietypową...), a także innych tekstów, których nieustannie rosnąca jakość z numeru na numer napawa mnie coraz większą dumą.

Czego jednak nie zmieściliśmy w piśmie, to dołożyliśmy na 140 stronach Tipsomaniaka – chyba najbardziej osobistego i pełnego emocji, jaki członkowie redakcji (w tym zaproszeni goście) popełnili do tej pory. I to nie ze względu na czysty proces doboru najbardziej pamiętnych gier ostatniego 20-lecia, ale na to, w jaki sposób one nas dotknęły, w jaki sposób nasza pasja wpłynęła na nasze życia.

Miłej lektury, dobrej zabawy!
Michał Kuszewski

Baldur's Gate III
Dwadzieścia lat później doczekaliśmy się. Więcej – widzieliśmy na własne oczy!
str. 008

SPIS TREŚCI

GRY

Koronawirus w natarciu ... 004
Newsy ... 006

W PRODUKCJI
Baldur's Gate III ... 008
Realpolitiks II ... 012
Captain Tsubasa: Rise of New Champions ... 014
Pathfinder: Wrath of the Righteous ... 016

JUŻ GRALIŚMY
Valorant ... 018
Rover Mechanic Simulator ... 023
Outriders ... 024
Not for Broadcast ... 028
No Time ... 031
World of Horror ... 032
Maneater ... 034

RECENZJE
GameWalker ... 036
Dreams ... 042
Wolcen: Lords of Mayhem ... 048
Journey to the Savage Planet ... 052
Survive the Blackout ... 055
Elderborn ... 056
Daemon X Machina ... 058
The Suicide of Rachel Foster ... 060
Corruption 2029 ... 062
Kunai ... 064
The Pedestrian ... 066
Bayonetta & Vanquish 10th Anniversary Bundle ... 068
Metro Exodus Expansion Pass ... 070
The Blind Prophet ... 072
It Came From Space And Ate Our Brains ... 075
Praetorians HD Remaster ... 076
Speaking Simulator ... 078
Tank Mechanic Simulator ... 079
Simulacra 2 ... 080
Luna The Shadow Dust ... 082

PUBLICYSTYKA
Odgłos paszczą ... 084
Dan Houser, oryginalny gangster ... 088
GWŻ: God of War ... 091
Elektronika zamiast notatnika ... 092
The Simsons ... 094
Granie w chmurze ... 098
Magazyn Kulturalny ... 100
Szpile ... 118

TECHNOLOGIE

MEGAPORADNIK
Kupujemy smartfona ... 106
Newsy sprzętowe ... 112

TESTY
Router TP-Link Archer AX11000 ... 113
Monitor iiyama ProLite B2483HSU-W5 ... 114
Smartwatch Honor MagicWatch 2 ... 114
Klawiatura SteelSeries Apex Pro ... 115
Myszka SPC Gear LIX Plus ... 115

INNE

Na Luzie ... 104
Action Redaction ... 116
Loot ... 120
Zdrapka z kodem ... 122

INDEKS GIER

Baldur's Gate III ... 008
Bayonetta & Vanquish 10th... ... 068
The Blind Prophet ... 072
Captain Tsubasa: Rise of New... ... 014
Corruption 2029 ... 062
Daemon X Machina ... 058
Dreams ... 042
Elderborn ... 056
God of War ... 091
It Came From Space And Ate Our... ... 075
Journey to the Savage Planet ... 052
Kunai ... 064
Luna The Shadow Dust ... 082
Maneater ... 034
Metro Exodus Expansion Pass ... 070
No Time ... 031
Not for Broadcast ... 028
Outriders ... 024
Pathfinder: Wrath of the Righteous ... 016
The Pedestrian ... 066
Praetorians HD Remaster ... 076
Realpolitiks II ... 012
Simulacra 2 ... 080
Speaking Simulator ... 078
The Suicide of Rachel Foster ... 060
Survive the Blackout ... 055
Tank Mechanic Simulator ... 079
Valorant ... 018
Rover Mechanic Simulator ... 023
Wolcen: Lords of Mayhem ... 048
World of Horror ... 032

Dokładnie myje ręce: **Witold**

IEM Katowice bez publiczności. GDC 20 przesunięte na inny termin. Kolejne odwoływane esportowe turnieje. Mało kto na początku stycznia spodziewał się, że COVID-19 wpłynie w takim stopniu na naszą branżę.

KORONAWIRUS

Pierwsze skutki epidemii przyszły zresztą z dość nieoczekiwanej strony. Ndemic Creations, twórcy Plague Inc., poinformowali o gwałtownym wzroście zainteresowania ich tytułem. Studio zaznaczyło, że informacji o koronawirusie użytkownicy powinni szukać u odpowiednich organów. Nie uchroniło to jednak gry od usunięcia z chińskiego App Store'a w końcówce lutego – nie wskazano przy tym na konkretne przyczyny, ale fakt, iż w scenariuszu treningowym międzynarodowa pandemia rozpoczyna się w Państwie Środka, raczej nie pomógł.

Na świecie...

Inne konsekwencje były jednak dużo poważniejsze. Wytwarzające komponenty elektroniczne firm całego świata chińskie fabryki wstrzymały pracę. Wynikłe z tego zakłócenia w łańcuchach dostaw mają bezpośredni wpływ na m.in. producentów konsol – Nintendo informowało o problemach z dostępnością Switcha w Japonii, źródła Bloomberga sugerowały zaś, że spółka ma obawy, czy podobna sytuacja nie będzie miała miejsca w końcówce marca również w Europie i Ameryce Północnej. **Koronawirus może także opóźnić premierę konsol nowej generacji** – zdaniem analityków z Niko Partners jest to wysoce prawdopodobny scenariusz, jeżeli taśmy produkcyjne nie ruszą pełną parą przed lipcem.

Obawa przed COVID-19 odcisnęła swoje piętno na imprezach branżowych. Najpierw odwołano Taipei Game Show, jedno z większych wydarzeń gamingowych w tym regionie. Start chińskiej ligi LoL-a, został zaś przesunięty na marzec; w tym samym czasie podjęto decyzję o przełożeniu spotkań na terenie Chin oraz Korei w ramach Overwatch League. Głośnym echem odbiło się też przeniesienie turnieju Hearthstone'a z indonezyjskiej Bali do Los Angeles – poinformowano o tym na miesiąc przed jego rozpoczęciem, kiedy większość zawodników miała już wykupione bilety lotnicze oraz hotele.

Koronawirus utrudnił także życie organizatorom PAX East. Na wydarzeniu gracze po raz pierwszy mieli mieć okazję zagrać w The Last of Us Part II – niestety tydzień przed jego rozpoczęciem swoje przybycie odwołało Sony. Interweniował sam burmistrz Bostonu, wzywając firmę do pokazania, że „jako lidera na rynku technologii motywują ją fakty, a nie strach". Gigant zdania jednak nie zmienił, a dość szybko dołączyli do niego CD Projekt, PUBG Corp., Capcom i Square Enix. Cios otrzymała też najważniejsza impreza developerska branży, Game Developers Conference w San Francisco. Pod wpływem kolejnych uczestników ogłaszających swoją rezygnację z udziału (m.in. 7 z 10 głównych sponsorów) organizatorzy postanowili przenieść tegoroczną edycję na lato.

...i w Polsce

Epidemia zakłóciła również trwający od 28 lutego do 1 marca IEM Katowice 2020, największe wydarzenie esportowe w naszym kraju. Wpierw z obawy przed koronawirusem swoją obecność w strefie wystawienniczej odwołał Intel, sponsor tytularny turnieju. Organizatorzy pytani przez nas o ewentualne zagrożenie deklarowali, że są odpowiednio przygotowani do przyjęcia tłumów odwiedzających (w 2019 było to prawie 180 tysięcy osób), zapewniając chociażby dodatkowy personel medyczny czy dozowniki żeli sanitarnych.

Na dzień przed imprezą poinformowano o dodatkowych procedurach mających chronić widzów – „obowiązkowych badaniach zdrowia, m.in. kontroli temperatury dla każdego wchodzącego na teren wyda-

W NATARCIU

rzenia". W tym samym czasie wojewoda śląski, Jarosław Wieczorek, jechał już do Warszawy na odprawę przedstawicieli samorządów z premierem w sprawie przygotowań do walki z koronawirusem. Po 19:00, na niecałe 15 godzin przed rozpoczęciem IEM-u, ogłoszono decyzję wojewody: impreza odbędzie się bez udziału publiczności. Organizatorzy oczywiście zastosowali się do tego zalecenia, jednak w oficjalnym komunikacie zaznaczali: – *Do tego momentu posiadaliśmy prawnie wiążącą decyzję zezwalającą na organizację imprezy, która w ciągu ostatnich kilku dni była wielokrotnie potwierdzana. Ostatni raz pozytywna opinia potwierdzana była kilka godzin temu.*

Nie mniej rozgoryczeni byli fani, którzy zjechali do Katowic z całego świata. Chociaż pieniądze za bilety miały zostać zwrócone, większość uczestników w momencie ogłaszania postanowienia wojewody była już w drodze lub na miejscu. Niedoszła publika nie kryła więc swojej złości – nawet jeżeli powody decyzji były zrozumiałe, wszyscy zgadzali się co do jednego: podjęto ją zdecydowanie zbyt późno. Stąd w internecie zaczęły się nawoływania do „Szturmu na Spodek" – humorystycznej w zamierzeniu akcji, w ramach której miłośnicy esportu zamiast siedzieć w hotelach mieli zebrać się pod słynną halą i wspólnie bawić. Niestety, wśród kilkudziesięciu/kilkuset przybyłych osób nie zabrakło gorących głów. Kilka mandatów od pilnującej obiektu policji sprawiło, że wydarzenie szybko się zakończyło.

Co dalej?

W momencie, gdy piszę te słowa, wciąż daleko do opanowania rozprzestrzeniania się koronawirusa. Bez wątpienia doczekamy się więc kolejnych odwołanych imprez – w tej chwili możemy być właściwie pewni, że wszystkie wydarzenia masowe w marcu (a zapewne i w kwietniu) raczej się nie odbędą. Jeżeli zagrożenie w najbliższych miesiącach nie zniknie, podobny los może spotkać najsławniejsze targi naszej branży – E3 w Los Angeles. |CDA|

Decyzja o zakazaniu wstępu publiczności na IEM, chociaż słuszna, została podjęta zdecydowanie zbyt późno.

Twórca Konami Code nie żyje

BIZ Kazuhisa Hashimoto – ojciec legendarnego Konami Code – zmarł w wieku 61 lat. Stworzony przez niego kod pozwalał zyskać dostęp np. do rozmaitych power-upów i ułatwić sobie rozgrywkę w wielu grach Konami, a także w niektórych produkcjach niebędących dziełami tego studia.

www.konami.com

CDP rozdaje za darmo Cyberpunka 2077...

XBO XBX W myśl zasady, że „gracze nigdy nie powinni być zmuszani do dwukrotnego kupowania tego samego tytułu", i dzięki xboksowej funkcji Smart Delivery posiadacze wersji na XBO dostaną w przyszłości bezpłatną kopię na kolejną konsolę Microsoftu. Oby zagrano podobnie w przypadku PS4 i PS5.

www.twitter.com/cyberpunkgame

...i zwiększa czas refundacji na GOG-u

PC Teraz na oddanie gry i odzyskanie pełnych kosztów gracze mają aż 30 dni – tyczy się to nawet gier zainstalowanych i odpalonych! Oczywiście w przypadku nadużyć firma wciąż może odmówić zwrotu. W przypadku pre-orderów 30 dni liczy się także od premiery gry.

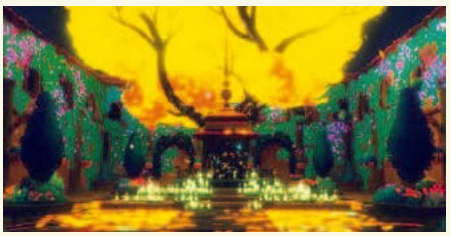
www.gog.com

Galeria

Maquette

PC Jeszcze w tym roku ukazać się ma kolejny tytuł wydany przez mające nosa do perełek Annapurna Interactive. Zwiastun ukazuje coś na pograniczu sandboksa, w którym można budować, oraz pierwszoosobowej gry logicznej, a w tle rozgrywa się bardzo naturalny, jakby wyrwany z Firewatcha dialog. Czy materiał pokazuje to, co dzieje się w głowie jednej z postaci? Trudno powiedzieć. Wiadomo natomiast, że mechanika bazować będzie na zabawie perspektywą i rozmiarami obiektów – na myśl od razu przychodzi Superliminal. Oby produkcja Graceful Decay okazała się od niego lepsza.

www.insidedecay.com/maquette



200 razy należałoby objechać samochodem Ziemię (8 milionów kilometrów!), by wyprodukować tyle dwutlenku węgla, ile w rok powstało z powodu Fify 20, informuje Console Carbon Footprint. Okazuje się, że produkcja gry EA w ciągu roku przyczyniła się do emisji ponad 2 tys. ton dwutlenku węgla. To ekwiwalent rocznego zasilania 348 domów! Tak wysoki ślad węglowy wiąże się przede wszystkim z wydawaniem fizycznych kopii Fify 20 – gdyby z nich zrezygnowano, można by zniwelować produkcję CO2 nawet o 96%.

bit.ly/2I8IAPn

Inscryption

PC Nowa produkcja twórcy Pony Island i The Hex – Daniel Mullins Games – zadebiutuje już w przyszłym roku i będzie szaloną hybrydą gatunkową. Developer określił ją jako fabularną karciankę z budowaniem talii, elementami roguelike'a i łamigłówkami rodem z escape roomów, a do tego w konwencji psychologicznego horroru. Ujawnione screeny są mroczne i intrygujące, całość pachnie trochę Hand of Fate'em, trochę The Legend of Bum-Bo, ale znając skłonność Mullinsa do innowacji, oba skojarzenia są chybione.

www.inscryption-game.com

POMOC SPOZA MAPY

Gothic: Remake potwierdzony

PC PS5 XBX Okazuje się, że wysoka popularność wypuszczonego w zeszłym roku dema remake'u Gothica zaskoczyła nawet samych developerów – po teaser sięgnęło ponoć ponad 180 tysięcy graczy i aż 94,8% zadeklarowało zainteresowanie pełną wersją. Czy było faktycznie tak dobre, czy może zadziałała magia sentymentu (aż 85% z nich określiło się zapalonymi fanami serii, tymczasem na Steamie opinie są „w większości pozytywne"), mogą wypowiadać się tylko osoby, które faktycznie demo ograły. W efekcie jednak THQ Nordic podjęło decyzję co do przyszłości marki – dało zielone światło studiu w Barcelonie, które będzie pracować nad remakiem. Premiera na pewno nie nastąpi w tym roku, ale gracze czekali już tyle czasu, że mogą poczekać jeszcze trochę.

www.thqnordicbarcelona.com

Platinum Games kontra kaijū

BIZ Wielkie gady i/lub inne potężne stwory znajdą się w centrum akcji Projectu G.G. – świeżo zapowiedzianej produkcji, którą wyreżyseruje Hideki Kamiya. Znajdująca się we wczesnej fazie przygotowań gra stworzona zostanie przez nowo powstałe studio Platinum i będzie zwieńczeniem „superbohaterskiej trylogii" Kamiyi, do której zaliczają się również Viewtiful Joe i The Wonder 101 (już niedługo remaster na pecety, PS4 i Switcha!). Będzie to też pierwszy tytuł w całości przygotowany i wydany przez Japończyków, którzy do tej pory robili gry dla innych wydawców. Przypominamy, że w kolejce do wydania wciąż są m.in. Bayonetta 3 i Babylon's Fall.

www.platinumgames.com

160

milionów dolarów zapłaciło ponoć Google firmie Activision Blizzard za wyłączność na streamowanie rozgrywek e-sportowych Call of Duty, Hearthstone'a i Overwatcha na YouTubie. Tymczasem również Microsoft podkupuje streamerów i zachęca do przerzucenia się na Mixer, a i Facebook oferuje umowy ze stałymi wypłatami – konkurencja Twitcha rośnie od dawna, ale teraz jest w prawdziwym natarciu.

www.youtube.com

Rozłączeni weterani WC3

PC Turniej DreamHack Warcraft 3 Open Anaheim 2020, pierwsze duże wydarzenie związane z remasterem legendarnego RTS-a, miał być świętem, które zrewitalizuje scenę i da raz jeszcze zabłysnąć do niedawna emerytowanym już tuzom esportu. I było tak do półfinału, w którym spotkanie pomiędzy ThorZalNem a Moonem (obaj święcili swe największe tryumfy dobre... 10-15 lat temu) zostało dwukrotnie przerwane przez błąd, który rozłączał prowadzącego Szweda z rozgrywki. Ku zaskoczeniu – i zniesmaczeniu – wielu spotkanie zostało ostatecznie rozegrane w wersji Classic gry, a jego tryumfator, Moon, sięgnął potem po główną nagrodę.

www.dreamhack.com
www.playwarcraft.com

JUŻ WKRÓTCE

Ori and the Will of the Wisps

PC, XBO 9kier widziała już spory kawałek sequela Blind Forest i gwarantuje, że kontynuacja jest podobnie urzekająca.

11.03

Nioh 2

PS4 Japoński wiedźmin zawsze uderza dwa razy. Czy jakoś tak.

13.03

Half-Life: Alyx

PC Modły do Gabe'a zostały wysłuchane... Ale czy Alyx okaże się tym, o co prosili gracze?

23.03

TYTUŁ (GATUNEK)	PLATFORMY
MARZEC	
11 Ori and the Will of the Wisps (platformowa)	PC, XBO
12 Hidden Through Time (hidden object)	PC, PS4, XBO, NS, And, iOS
13 Nioh 2 (akcja/RPG)	PS4
13 State of Decay 2: Juggernaut Edition (akcja/survival)	PC, XBO
13 Stela (platformowa)	PC
20 Doom 64 (FPS)	PC, PS4, XBO, NS
20 Doom Eternal (FPS)	PC, PS4, XBO
20 Animal Crossing: New Horizons (RPG/przygodowa)	NS
23 Half-Life: Alyx (FPS)	PC
24 Bleeding Edge (akcja)	PC, XBO
24 Moons of Madness (survival horror)	PS4, XBO
25 Iron Danger (taktyczna)	PC
27 Inops (platformowa/logiczna)	XBO
27 One Piece: Pirate Warriors 4 (akcja)	PC, PS4, XBO, NS
27 Railway Empire (tycoon)	NS
27 Saints Row IV: Re-Elected (akcja)	NS
31 Persona 5 Royal (RPG)	PS4
31 Mount and Blade II: Bannerlord (RPG)	PC
KWIECIEŃ	
03 Resident Evil 3 (akcja)	PC, PS4
07 Fallout 76 – Wastelanders (RPG)	PC, PS4, XBO
10 Final Fantasy VII Remake (RPG)	PS4
11 Space Engineers (survival)	XBO
16 Hellpoint (akcja/RPG)	PC, PS4, XBO
28 Gears Tactics (taktyczna)	PC
28 Moving Out (akcja)	PC, PS4, XBO, NS

Dział Info przygotowali: 9kier, enki, Witold.

- PRODUCENT: LARIAN STUDIOS
- DATA WYDANIA: 2020 (WCZESNY DOSTĘP)
- MULTI: SIECIOWY DLA CZTERECH GRACZY, LOKALNY DLA DWÓCH

RPG • D&D • TURY

Wykorzystane czary trzeba będzie odnowić podczas odpoczynku.

Tury są tutaj wspólne dla całej naszej drużyny.

Niektóre lokacje prezentują się świetnie – i to nie tylko w szerokim planie.

BALDUR'S GATE

Wróci do Wrót: **Krigore**

Od premiery Baldur's Gate II minie w tym roku dwadzieścia lat. Nie będzie lepszego sposobu, by świętować rocznicę niż przy „trójce". Tym bardziej, że w Niemczech przekonałem się, iż jej twórcy najwyraźniej wiedzą, co robią.

Studio Larian to doskonale znany fanom rolplejów producent, który zdążył się już zapisać w historii tego gatunku serią Original Sin. Tym razem Belgowie wzięli na warsztat co innego i postanowili się zaprzyjaźnić z klasami postaci.

Kim jesteś?

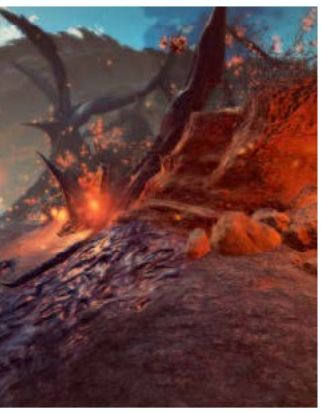
Szef „larianów", Swen Vincke zapytany o kluczową różnicę między serią Divinity, a powstającym Baldur's Gate III, bez namysłu odpowiedział, że są to klasy postaci. Jak na grę opartą na zasadach Dungeon & Dragons przystało, tworząc postać, będziemy mogli bardzo szczegółowo ją zdefiniować. Rozpoczynając prezentację, założyciel studia przebierał między buildami – **do wyboru dostaniemy ogółem 15 ras i podras, do których dobierzemy 8 ujawnionych do tej pory klas postaci**. W edytorze wybierzemy także pochodzenie oraz określimy tło historyczne. Równie dobrze jednak można dać sobie spokój tworzeniem postaci i zdecydować się na jednego z gotowych bohaterów.

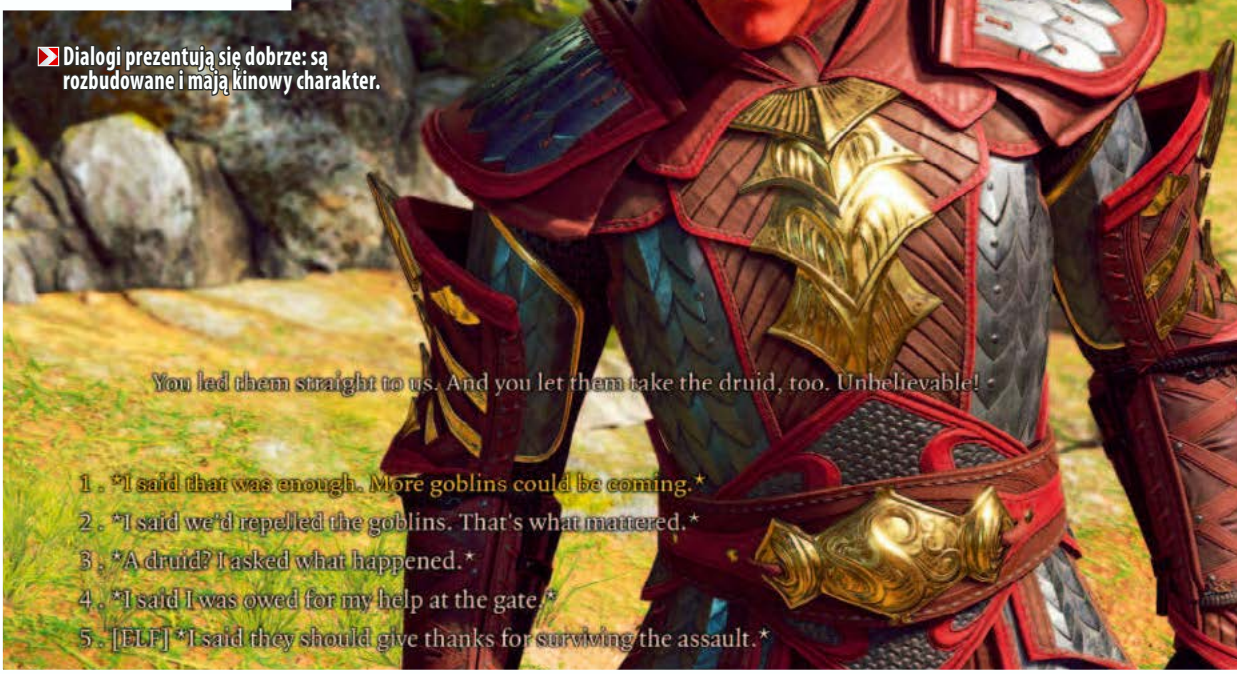
Niezależnie od tego, co wybierzemy, efekt decyzji będzie odczuwalny w grze. Baldur's Gate III to tytuł opierający się na rozbudowanych interakcjach ze światem i walce prowadzonej w turach. To, kim gramy, będzie nam zatem otwierało lub zamykało odpowiednie ścieżki dialogowe oraz dawało zróżnicowane możliwości w starciach z przeciwnikiem. Nim to jednak nastąpi... zostaniemy zainfekowani.

Gra rozpoczyna się od efektownego intra. Akcja rozgrywa się 100 lat od zakończenia wydarzeń w Cieniach Amn i 200 mil na wschód od Wrót Baldura. Oto nad jednym z miast tej krainy pojawia się gh'ath – przypominający lewiatana latający statek-stwór, który długimi mackami porywa mieszkańców. Wewnątrz niego już widzimy, jak nieszczęśnicy ci są infekowani niewielkimi kijankami, które wnikają do czaszki przez oczodół, docelowo doprowadzając do śmierci nosiciela i jego przeistoczenia się w Łupieżcę umysłu.

Nim to jednak nastąpi – lub nie – **mamy do dyspozycji przeszło 100 godzin gameplayu** w Baldur's Gate III. Wcielamy się bowiem w taką zainfekowaną postać. Ma to o tyle niebagatelne znaczenie, gdyż prowadzący prezentację Swen Vincke

Wygląda na to, że legenda jest w dobrych rękach.





Dialogi prezentują się dobrze: są rozbudowane i mają kinowy charakter.

wybrał jednego z predefiniowanych bohaterów – wampira o imieniu Astarion. Normalnie nie byłby on w stanie podróżować w świetle słonecznym, efekt działania kryjącego się pod jego czaszką pasażera na gapę sprawia jednak, że może się poruszać po świecie bez obaw o spopielenie. Oczywiście nie wszędzie, bo jak to z wampirami bywa, by wejść do cudzego domu, potrzebuje zaproszenia. Sytuacja jednak prezentuje się i tak o niebo lepiej niż wcześniej – nawet pomimo widma mniej lub bardziej rychłej śmierci przez przepoczwarzenie

Gadka-szmatka

Nadchodząca gra Larian Studios **będzie klasycznym do bólu rolplejem z mnóstwem opcji dialogowych**, rozmowy zaś są animowane. Twórcy na każdym kroku podkreślają, że tym razem chcą zrobić grę wprost naszpikowaną przerywnikami filmowymi: wszystkie dialogi są tu więc prowadzone twarzą w twarz, a ich skrypt składa się z ok. 1,5 mln słów – przygotujcie się więc na sporo czytania.

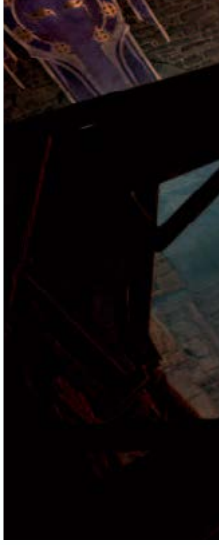
Po co wspólna tura?

Tworząc Baldur's Gate III, producenci rozpoczęli prace od zaimportowania do gry bardzo dużej części oryginalnych zasad z podręcznika D&D. Potem – jak wyjaśniał Swen Vincke – wprowadzono parę większych i kilka nieco mniejszych zmian celem usprawnienia gameplayu. Najpoważniejsza zmiana to wspólna tura, w czasie trwania której będą mogli się poruszać wszyscy członkowie naszej drużyny. Ma to swoje uzasadnienie w mechanice: osobnik z najwyższą inicjatywą, gdy tylko dostrzeże zagrożenie, alarmuje towarzyszy i każdy z nich może wykonać swój ruch. Szef Larian Studios wprowadzenie wspólnej tury uzasadnia faktem, że dzięki takiemu zabiegowi w grze stało się możliwe korzystanie z większej liczby interakcji między poszczególnymi klasami postaci i tworzenie podczas bitwy różnego rodzaju combosów, które w innym przypadku byłyby o wiele trudniejsze, jeśli nie niemożliwe do zastosowania. Wspólna tura to również argument, który wpływa pozytywnie na wrażenia z gry w trybie multiplayer – gracze będą mogli razem planować swoje posunięcia, a nie czekać na swoją kolej i w istocie działać niezależnie od swego kompana.

To, w jaki sposób będziemy mogli poprowadzić rozmowę, będzie zależeć od paru czynników. Na początek – rasa, podrasa i klasa postaci. Wszystko to będzie sprawiało, że uzyskamy bądź nie dostęp do określonych kwestii. Niektóre możliwości odpowiedzi pojawią się w zależności od składu osobowego drużyny, inne – od wcześniej powziętych decyzji. **System dialogów jest w pełni dynamiczny, przepytywać zaś można również... zwłoki powalonych wrogów**, ba, możliwe nawet będzie wpływanie na tok rozmowy przez oddziaływanie psychiczne i „wszczepianie" za pomocą zaklęć odpowiednich myśli w głowy naszych rozmówców.

To, czy uda nam się kogoś przekonać lub nie do naszych racji, często będzie również uzależnione od testu na daną cechę, np. charyzmę czy inteligencję. W kluczowym momencie, po wybraniu interesującej nas ścieżki dialogowej czy próby przeprowadzenia określonej akcji, na ekranie pojawi się kość K20 wraz z zaznaczonym progiem sukcesu i od naszej decyzji będzie zależało, czy zechcemy spróbować szczęścia. »

Oprócz wrogów spotkamy też neutralne stworzenia, które podczas walki mają własną wspólną turę.



Bo we mnie jest seks!

Budowanie relacji z członkami drużyny będzie można posunąć nawet dalej – bo aż do łóżka. W toku gry zyskamy możliwość romansowania ze wszystkimi kompanami, z tym że całość ma być jednocześnie dość mocno zakorzeniona w D&D. Liselle dla przykładu, przedstawicielka rasy Githyanki, nie będzie ortodoksyjną monogamistką, co wynika akurat nie tyle z osobowości, co z charakterystyki jej ludu i stosunków społecznych właściwych jej pobratymcom. Twórcy chcą więc stworzyć coś więcej niż proste zależności w rodzaju „dałem prezent, szepnąłem dobre słowo – dostałem wyrko" i uniknąć nieco żenujących scen tego rodzaju, jak choćby z Mass Effecta. Kibicujemy!

Z tego zresztą powodu nie zobaczyłem, co stałoby się, gdyby Astarionowi, nie udało się z sukcesem wgryźć w szyję jednego z członków drużyny podczas odpoczynku. Kość wskazała 19, kiedy próg powodzenia próby określony był na 18 – wampir więc cichaczem najadł się do syta, a my przekonaliśmy się, że niekiedy, jak się okazuje, warto zaryzykować.

Po kolei

To samo zresztą dotyczy walki. **BGIII pozwoli zaszaleć w tzw. turach wspólnych, w których poruszamy się wszystkimi członkami naszej drużyny** (więcej o tym w ramce). Każda postać może w ramach swojej tury przemieszczać się na określonym dystansie, a także wykonać jedną akcję, np. atak. Do tego dochodzi druga, dodatkowa czynność – jakaś mniejsza, najczęściej związana z walką pośrednią, np. wypicie mikstury. Gdy wszyscy członkowie zespołu wykonają ruchy, następuje kolejka wrogów. Na polu walki może być więcej niż dwie tego rodzaju grupy – twórcy deklarują, że w późniejszych fazach gry zobaczymy naprawdę rozbudowane starcia, w których może brać udział nawet kilkadziesiąt jednostek. Wychodzi więc na to, że wysoka inicjatywa, czyli czynnik wskazujący na to, kto rozpocznie starcie, będzie w wielu wypadkach kluczowa. Z tego względu też ważne mogą okazać się decyzje dialogowe, których wynikiem będzie agresja – lepiej będzie nie tyle prowokować oponenta, ile samemu wybierać dogodny dla nas moment na rozpoczęcie potyczki. Oczywiście nie zawsze będzie to możliwe – wszelkiego rodzaju zasadzki, w które wpadniemy gdzieś na szlaku, w naturalny sposób będą przekazywać inicjatywę agresorom.

Tury będą przydatne nie tylko podczas walki. Niekiedy za ich pomocą – klikając na zegar widoczny na interfejsie gry, możemy wywołać ten tryb na żądanie – łatwiej będzie pokonać czekające na drużynę pułapki lub zagadki środowiskowe. W grobowcu, w którym prowadzeni podczas prezentacji bohaterowie szukali błyskotek, mogiłę zabezpieczały płonące strzały. O wiele łatwiej było przejść pomiędzy nimi właśnie korzystając z opcji zatrzymania czasu i kolejki poruszania się po mapie. Nie jest to jednak regułą – czasem, by ominąć niebezpieczeństwo, wystarczy po prostu pomyśleć. Świetnym przykładem jest tu inna część tej samej mapy, gdzie na podłodze zalegały szkielety w zbrojach i z mieczami w dłoni. Wystarczyło wcześniej się przejść i je rozbroić, by walka – kiedy już przebudziły się z letargu, gdy zaczęliśmy łupić grobowiec – była o wiele łatwiejsza. Podczas trzech godzin prezentacji wyraźnie było widać, że **BGIII będzie tytułem dającym bardzo dużą swobodę** w rozwiązywaniu różnych problemów.

Widać, że przy tworzeniu Baldur's Gate III wykorzystano rozwiązania z Original Sin.

Jakie są Wrota, każdy widzi

Gra powstaje na silniku Divinity 4.0 i już teraz prezentuje się bardzo dobrze. Lokacje są zróżnicowane i w niektórych przypadkach wyjątkowo wręcz wypiętrzone, co daje mnóstwo okazji do szukania dobrej pozycji do ataku czy obrony – a już na pewno wyśmienicie wygląda. Wysokość będzie można też wykorzystać w walce na

Różnice wysokości wykorzystamy na swoją korzyść, np. strącając wrogów w przepaść.

Będziemy mogli stworzyć własną postać lub posłużyć się gotową.

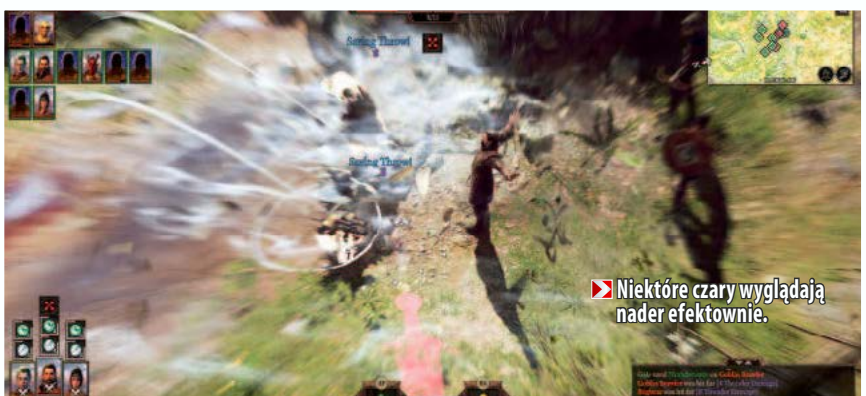
Siła w drużynie

Gracz poprowadzi drużynę składającą się z czterech bohaterów. Dodatkowo towarzyszyć mogą im różnego rodzaju chowańce, istoty przywołane oraz okazjonalni towarzysze – nad nimi wszystkimi będziemy mieć również kontrolę podczas walki. Nasi podopieczni będą mogli wchodzić ze sobą w interakcje – tak podczas rozmów przy okazji eksploracji świata Baldur's Gate III, jak również w obozie. Ten ostatni to wydzielone z mapy gry miejsce, gdzie drużyna udaje się na spoczynek. Będziemy mogli tam zregenerować siły, odnowić zużyte w walce zaklęcia, a także pogadać, budując relacje między postaciami, czy nawet... posilić się na sojusznikach, jeśli tylko prowadzimy wampira, któremu takie postępowanie nie przeszkadza.

dwa sposoby. Pierwszy to premie do ataków dystansowych – zajmując wyższe pozycje, będziemy zadawać większe obrażenia, zwiększą się także nasze szanse na trafienie. Inną kwestią jest różnica wysokości i obrażenia od upadku. Po co tłuc jakiegoś nieboraka przez kilka tur, skoro można puknąć-fuknąć kulą ognia i zepchnąć go w przepaść? Tak zresztą zrobiono na prezentacji z jednym bossem – spadł do lochów poniżej i zajęły się nim gigantyczne pająki. Autorzy zresztą te wszystkie różnice w wysokości dobrze wykorzystują: każda z postaci będzie dysponować umiejętnością skoku, dzięki któremu będziemy mogli przemieszczać się np. między oddalonymi półkami skalnymi. Ponoć będzie to opłacalne – w ten sposób dotrzemy do różnego rodzaju sekretnych miejsc i dodatkowo się uzbroimy. Jak zapowiadają twórcy, BGIII ma obfitować w tego rodzaju niespodzianki.

Grafika może się również podobać ze względu na oświetlenie. Co prawda **nie będziemy mieli tu cyklu dobowego** i każda z lokacji ma swój stały pod tym względem wygląd, jednak nie przeszkadza to w tym, by robić użytek z cieni rzucanych przez różne obiekty. Można się w nich skryć i szukać okazji do przemykania lub zadania krytycznych obrażeń. A gdy cienia nie ma? Cóż, można posłużyć się strzałami rozkładającymi chmury ograniczające widzenie i w ten sposób pokonywać co trudniejsze lokacje. Fani skrytobójczej gry rzezimieszkami bez wątpienia będą mieli tu czego szukać.

Obiecująco wyglądają także interakcje z elementami otoczenia. Ciekawostką, również w kontekście wcześniej opisanej wysokości i jej wpływu na gameplay, jest możliwość układania na sobie różnego rodzaju skrzyni, kufrów czy beczek. Tak ułożone rachityczne piramidy mogą nam posłużyć do pokonania zamkniętej bramy czy kałuży rozlanego i blokującego nam drogę kwasu, przedostania się w nieodwiedzony rejon czy nawet wdrapania się na półkę skalną, gdzie odnajdziemy interesujący przedmiot lub zyskamy przewagę w bitwie. W tym ostatnim pomogą też przedmioty porozstawiane po mapach – z każdym będzie można wejść w interakcję. Beczka z łojem? Wystarczy ją rozbić, a następnie gęste mazidło podpalić – zada ono obrażenia wszystkim na danym obszarze.



Niektóre czary wyglądają nader efektownie.

Patrząc już bardziej ogólnie, nadchodząca trzecia część Baldur's Gate wygląda jak kontynuacja dwóch klasycznych już tytułów, które weszły do kanonu, ale i zarazem gra w wielu miejscach wprost czerpiąca z gier Divinity – szczególnie już w warstwie wizualnej. Nie zaryzykowałbym jednak na razie twierdzenia, że obydwie te serie spotykają się tutaj na środku. Trudno wydawać tak jednoznaczne wyroki po trzech godzinach prezentacji opartej na wczesnej i wciąż jednak mocno zabugowanej wersji gry. **Ogólne wrażenia BGIII pozostawia jednak jak najbardziej pozytywne** – oby nadchodząca wersja beta tylko to potwierdziła. **|CDA|**

RPRODUCENT: JUJUBEE
DATA WYDANIA: JESIEŃ 2020
MULTI: BRAK

STRATEGICZNA • WSPÓŁCZESNOŚĆ

REALPOLITIKS II

Raz jeszcze zmuszony jest prosić o w wsparcie w swojej kampanii: **enki**

Nietrudno pomylić dzisiejszą sytuację geopolityczną ze stanem rozgrywki na ekranie mniej rozgarniętego stratega. Największą konkurencją Realpolitiks II będzie, zdaje się, wyłącznie nasza absurdalna rzeczywistość.

Nie ma wstydu, „dwójka" wygląda zacnie!

Wojna tym razem będzie taktyczna.

Z „jedynką" możecie zapoznać się już w tej chwili, pobierając kod ze zdrapki załączonej do tego numeru CD-Action. Bardzo zresztą do tego zachęcam, bo ów zaskakująco dobry projekt, robiony przez lata na boku „superprodukcji" Jujubee, jaką okazał się nieudany Kursk, z pewnością pomógł katowiczanom umknąć z tonącego okrętu i wypłynąć z powrotem na powierzchnię.

Gatunek grand strategy, zwłaszcza w wydaniu współczesnym, z dala od fantazyjnych królestw Paradoxu, to rzecz ekstremalnie niszowa, w pierwszym kontakcie odpychającamnogościąsystemówizmiennych wpływających na rozgrywkę. Realpolitiks mimo to przyciągnęło mnie swego czasu jasnością gameplayu i przejrzystością interfejsu (nie mylić z jego urodą...). Zresztą kto by nie chciał, będąc w bloku militarnym z Czechami, Słowacją i Ukrainą, podbić Litwy i Obwodu Kaliningradzkiego, a potem – po rozbiorze Niemiec – zrobić Szwecji współczesny „potop"? Jeden samouczek i wszystko było możliwe!

Chwała Kiribati!

Podobnie jak w przypadku pierwowzoru akcja Realpolitiks II będzie się toczyć w „pauzowalnym" czasie rzeczywistym. Gra pozwoli nam przejąć stery każdego z 216 dzisiejszych państw świata (jak uczy doświadczenie z „jedynki", będą również kampanie fikcyjne, dziejące się w np. przyszłości – parę lat temu można było w takiej stworzyć np. światowe imperium Olsztyna). Zadaniem gracza będzie tak wykorzystać przemodelowane systemy gospodarki, dyplomacji, szpiegostwa i militarnego, by poprowadzić kraj do statusu mocarstwa... albo przynajmniej zdobycia największej liczby punktów zwycięstwa przed upływem zadanego na scenariusz czasu.

Sprawnie prowadzona polityka będzie wymagała porządku wewnętrznego i odpowiednich relacji na zewnątrz. Z bezrobociem, niedofinansowaniem armii czy ogólnym niezadowoleniem obywateli będziemy walczyć przy pomocy ponad 1000 możliwych do wprowadzenia projektów i technologii – nierzadko bezpośrednio wpływając zresztą na własny ustrój. „Uroki" dyktatury czy głębokiej komuny znów będzie można bezpiecznie przetestować na własnej (i sąsiadów zza granicy) skórze. Twórcy nie zapowiadają niestety wprowadzenia warstwy personalnej – czyli władców, marionetek i innych szarych eminencji, które tak dobrze sprawdzają się np. w serii Crusader Kings. Zyskamy zamiast tego niezwykle rozbudowany system rozwoju infrastruktury, pakiet działań handlowo-gospodarczych czy nowy, wzbogacony o warstwę taktyczną sposób rozgrywania wojen i bitew. Zamiast planować operacje i patrzeć, jak wypełniają się paski postępu, tym razem przyjrzymy się działaniom militarnym – i wpłyniemy na nie – w nowym widoku bitewnym, który pozwoli nam oglądać rozpierduchę z bliska.

Piękno polityki

Całość poddano zresztą liftingowi graficznemu, nadając mapie świata dużo nowocześniejszy sznyt. Jej trójwymiarowość i przejrzystość wreszcie można przyrównać do tworów silnika Clausewitz Paradoxu i nie trzeba będzie przełączać wstydliwie ekranu na porno, gdy koledzy wejdą do pokoju. Co więcej twórcy zaszyją w grze oficjalne wsparcie dla modów – w tym własnych kampanii, scenariuszy, państw i jednostek. Mnie jednak wystarczy powtórka z fikcyjnej olsztyńskiej rozrywki i będę jesienią zadowolony. |CDA|

Rozrywka na pierwszym planie

iiyama

G2730HSU-B1
Monitor dla graczy

- Elegancka obudowa oraz oszczędność energii dzięki podświetleniu LED
- Złącze D-Sub (VGA), cyfrowe złącze DisplayPort, HDMI
- Funkcja Black Tuner
- Technologia AMD FreeSync™
- Realistyczny dźwięk stereo dzięki dwóm głośnikom

Nr art. 1348440

799.-

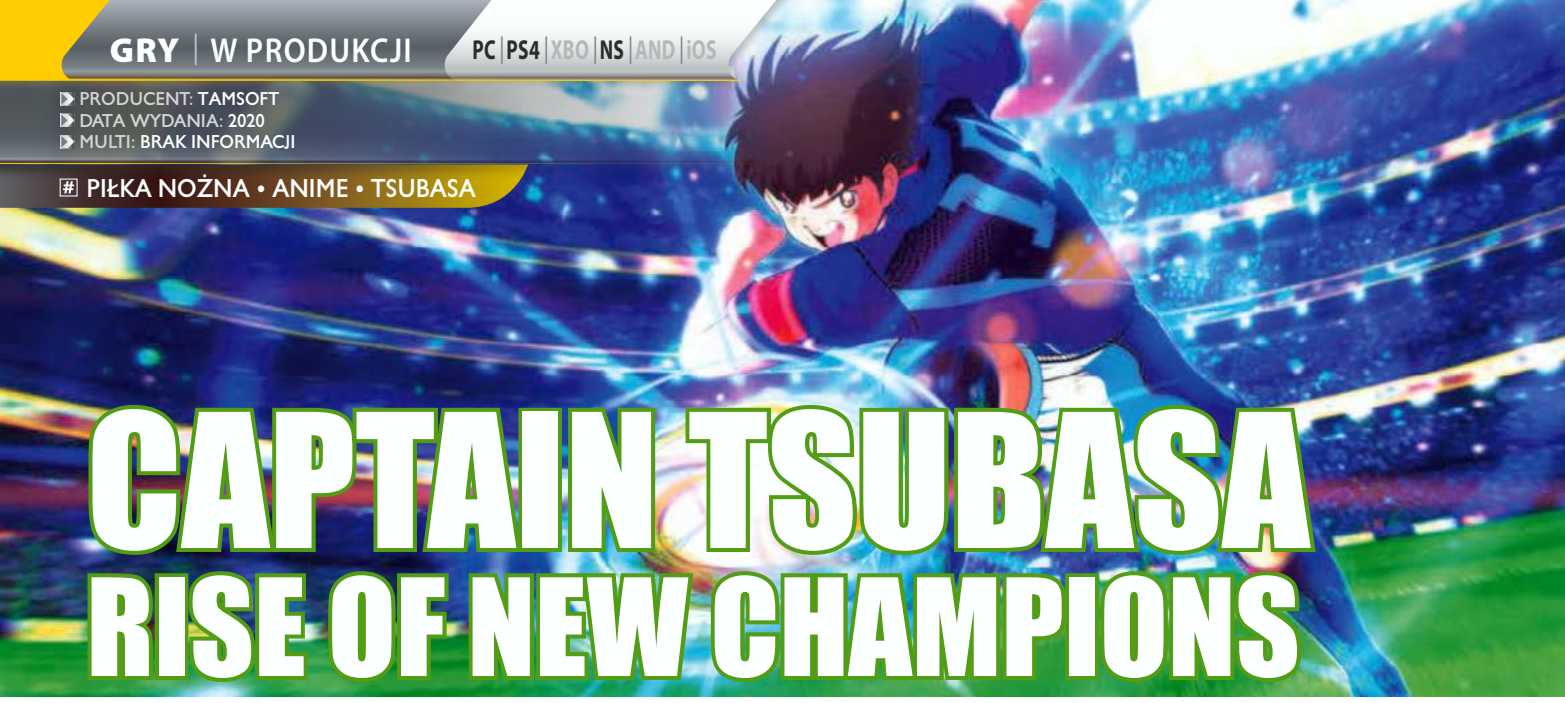
Asortyment w podanych cenach dostępny od 10.03 do 31.03.2020 r. lub do wyczerpania zapasów. Podane informacje nie stanowią oferty w rozumieniu art. 66 § 1 k.c.
Asortyment dostępny w sklepie internetowym mediamarkt.pl oraz w wybranych sklepach stacjonarnych MediaMarkt.

mediamarkt.pl

MediaMarkt®

PRODUCENT: TAMSOFT
DATA WYDANIA: 2020
MULTI: BRAK INFORMACJI

PIŁKA NOŻNA • ANIME • TSUBASA



CAPTAIN TSUBASA RISE OF NEW CHAMPIONS

Wolał Misakiego: **Ninho**

Już po pierwszych fragmentach rozgrywki wiedziałem, że to będzie przeciętna gra. Wystarczył jednak jeden zwiastun fabularny z legendarnym motywem z czołówki serialu, bym dał się kupić.

Nie ma co czarować, pierwsze upublicznione fragmenty rozgrywki nie pozostawiły złudzeń – **Rise of New Champions nie będzie wielkim hitem. Szykuje się toporna, arcade'owa kopanina, mająca żerować na nostalgii milionów 30-latków**, którzy przygodami Tsubasy żyli w dzieciństwie.

Na zielonej murawie

Wspomniane wyżej wideo przybliżające fabułę sprawiło, że na chwilę zapomniałem o opublikowanych w sieci gameplayach. Rzetelność dziennikarska zmusiła mnie do ponownego spojrzenia na rozgrywkę i... niestety bardzo żałuję. Nawet jeśli część słabych animacji zostanie poprawiona, piłkarze zaczną biegać, a nie sunąć po murawie, a mecze nabiorą dynamizmu, to problemy tej „kopanej" leżą zdecydowanie głębiej. **Bieganie od jednej bramki do drugiej zdaje się jedynie pretekstem do aktywowania przerywników filmowych**, które skutecznie wybijają z rytmu meczowego. Szczególnie, że gotowe animacje co chwila powtarzają sie i już po kilku minutach oglądania (a co dopiero grania!) nudzą.

Oczywiście mają one uzasadnienie w gameplayu: super-strzały, mocarne wślizgi i wejścia barkiem – wszystko wzorowane jest na tym, co oglądaliśmy przed laty w serialu. Szkoda tylko, że z dotychczas udostępnionych nagrań jasno wynika, że twórcy nie przygotowali zbyt wiele animacji strzałów czy obron. Podczas meczu widziałem kilka identycznych bramkarskich parad (przy użyciu pięści), które różniły się jedynie tym, że czasem piłka przełamywała „gardę" golkipera. Podobnie ma się sytuacja w przypadku popisowych zagrań poszczególnych zawodników, przez co **każdy mecz wyglądał podobnie**. Po dojściu do pozycji strzeleckiej odpalał się animowany przerywnik i pozostało patrzeć, jaki będzie jego wynik.

Wprawdzie można było wypatrzeć elementy urozmaicające rozgrywkę – jak choćby napełniany przy każdym dobrym zagraniu pasek, po którego aktywacji drużyna jest przez kilkanaście sekund nie do powstrzymania. Problem w tym, że wówczas wciąż sunie leniwie po murawie... dynamizmu w tym wszystkim za grosz.

Tylko dla wielkich fanów Tsubasy.

I tak kupicie

Dziwi mnie to tym bardziej, że kiedy poprosiłem o jakiś szerszy komentarz ze strony twórców, producent gry Katsuaki Tsuzuki zarzekał się, że developerzy „starają się utrzymywać tempo rozgrywki na wysokim poziomie i przesuwać jej ciężar w kierunku akcji". Sam zresztą określa Rise of the Champions jako arcade action, czyli produkcję łączącą klasyczne zasady gry w piłkę nożną z elementami akcji.

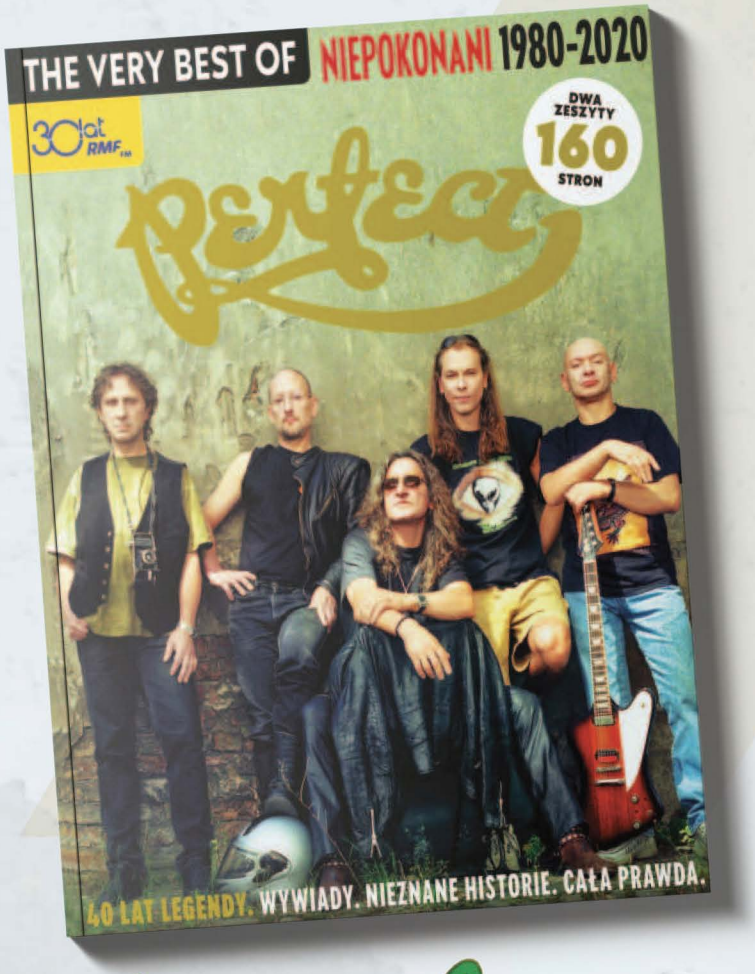
Tyle jednakowoż o gameplayu, bo **jedynym aspektem, który może grę uratować, jest jej warstwa fabularna**. Tsuzuki wyjawił, że historia opierać się będzie na ostatniej serii anime z 2018 roku. Niedawno dowiedzieliśmy się natomiast, że w story mode nie zabraknie największych gwiazd rysowanej przygody sprzed lat – zobaczymy mojego idola Misakiego, mrocznego Kojirę, braci Tachibana, Hiroshiego Jito, Wakashimazu, Wakabayashiego i oczywiście tytułowego kapitana Tsubasę.

Problem w tym, że czar pryska, gdy przerywniki się kończą, a zaczynamy patrzeć na murawę w trakcie zwykłego gameplayu. **To, co do tej pory zobaczyłem nie sprawia, że boję się o jakość gry, bo nie mam złudzeń, że czeka nas przeciętna zabawa**. Zastanawiam się jedynie, jak bardzo rozgrywka będzie przeszkadzać w poznawaniu kolejnych kart historii, którą przygotowali dla nas twórcy. |CDA|

THE VERY BEST OF

WYDANIE KOLEKCJONERSKIE

W ŚRODKU TECZKI DWA MAGAZYNY **160** STRON



KRÓLOWIE ROCKA LAT 80., JAKICH JESZCZE NIE ZNACIE

- KTO WYMYŚLIŁ GRUPĘ IDEALNĄ?
- DLACZEGO STALI SIĘ GŁOSEM POKOLENIA?
- JAK PRZETRWALI NA SZCZYCIE?
- CO PLANUJĄ PO ROZSTANIU?

NIEPUBLIKOWANE ZDJĘCIA, WYWIADY, HISTORIE, CIEKAWOSTKI DLA FANÓW

PATRONEM WYDANIA JEST: RMF FM

DOSTĘPNE W DOBRYCH PUNKTACH SPRZEDAŻY PRASY I NA CZYTELNIA.PL

PRODUCENT: OWLCAT GAMES
DATA WYDANIA: 2021
MULTI: BRAK

RPG • WIDOK IZOMETRYCZNY • ZARZĄDZANIE WŁASNĄ ARMIĄ

PATHFINDER: WRATH OF THE RIGHTEOUS

Karierę lisza planuje: **Cursian**

Przyznam się bez bicia: mimo że lubię klasyczne erpegi i zjadłem zęby na hitach z lat 90., pierwsza część Pathfindera zupełnie mnie odrzuciła. „Dwójka" zapowiada się jednak znacznie ciekawiej.

Wóz zaparkowany, cała rodzina czeka, a jeden poleciał w krzaki. Tak wyglądały podróże przed drogami ekspresowymi.

Będą tury!

Oprócz standardowego, znanego z „jedynki" trybu z aktywną pauzą, pojawi się też opcja toczenia bitew w turach. Autorzy nie ujawnili zbyt wielu szczegółów, ale obiecali swobodne przełączanie się pomiędzy obomа stylami, bez konieczności ponownego wczytywania gry. Oznacza to, że podczas łatwiejszych bitew będzie można przyspieszyć akcję i zaoszczędzić nieco czasu, a w godzinie próby przejść na tury i zyskać większą kontrolę nad ekipą. Ciekawe tylko, jak będzie z balansem zdolności...

Na początek kilka słów wyjaśnienia, bo wielu z was zadaje sobie pewnie właśnie pytanie, co do licha nie pasowało mi w Kingmakerze. Wbrew pozorom nie chodziło o wysoki poziom trudności ani nawet początkowe problemy z balansem i niedoróbkami. Rzecz w tym, że naprawdę, NAPRAWDĘ nie znoszę, gdy coś lub ktoś mnie popędza. Jestem jednym z tych, którzy lubią wleźć w każdy zakamarek, przeszukać każdą beczkę i zaliczyć możliwie jak najwięcej zadań pobocznych, nim ruszą z głównym wątkiem. Tutaj mi na to nie pozwalano, na każdym kroku narzucając limity czasowe i grożąc ostateczną porażką. Ktoś mógłby powiedzieć, że czasu było całkiem sporo i miałby trochę racji, ale zabawę psuła mi już sama świadomość wiszącego nade mną topora. Od nieprzekraczalnych terminów mam realne życie, a gdybym chciał walczyć z zegarem, kupiłbym sobie jakieś wyścigi (i po godzinie rzucił je w kąt, raniąc uszy sąsiadów plugawymi słowy).

Na tym etapie trudno rzec, czy „dwójka" zerwie z tą ponurą tradycją, ale z dużym prawdopodobieństwem **wyleczy kolejną wielką bolączkę Kingmakera, czyli przeciętną fabułę**. Nie żebym próbował wmówić wam, że walka z inwazją demonów kręci mnie bardziej niż kolejna historyjka z cyklu od zera do bohatera, ale perspektywa wcielenia się w potężnego lisza czy żądnego władzy demona to już zupełnie inna para magicznych kaloszy.

Kangaxx kontra rogaci

Zanim przejdziemy do deseru, zacznijmy od michy pospolitych kartofli. Wrath of the Righteous nie będzie bezpośrednią kontynuacją Kingmakera i opowie zupełnie nową historię. Sto lat temu rozkochany w tajemniczych rytuałach i zakazanych dziedzinach magii Areelu Vorlesh sprowadził na ziemię armię demonów. Rogacze szybko rzuciły się ludziom do gardeł i przejęły kontrolę nad krainą Sarkoris, zamieniając ją w spaloną, skażoną pustynię. Jak nietrudno się domyślić, niepohamowana rządza mordu nie pozwoliła im spocząć na laurach, więc groźba zniszczenia zawisła nad kolejnymi królestwami. W ramach przeciwdziałania ludzie i ich sojusznicy utworzyli organizację znaną jako Krzyżowcy. Od tego czasu mężni obrońcy stawiają sługom piekieł zaciekły opór, ale ich dni wydają się policzone, zwłaszcza że niezwodne dotąd magiczne bariery zaczynają się poddawać. Jedyna nadzieja w zbadaniu i przywłaszczeniu sobie odkrytego niedawno źródła mocy. Nuda i sztampa? Nie da się ukryć. Teraz czas jednak na ciekawy fragment – **wspomniana moc może otworzyć przed bohaterem jedną z kilku „ścieżek mitycznych"**, czyli czegoś w rodzaju potężnych

Tu miał być kolejny dowcip o płonącym zamtuzie, ale postanowiłem się nad wami zlitować. Taki łaskawy dziś jestem.

Ciężko stwierdzić, jakiego rodzaju to zło, ale siedlisko ma doprawdy śmierdzące (zatkaj nos, Boo!)

Kopniak na rozpęd

Podobnie jak to było w przypadku Kingmakera, przy gromadzeniu funduszy na grę twórcy zwrócili się o pomoc do fanów za pośrednictwem Kickstartera, a ci okazali się nad wyraz łaskawi. Docelową kwotę 300 tysięcy dolarów udało się zebrać w zaledwie jeden dzień, a na tym się nie skończyło. Gotówka płynęła tak szerokim strumieniem, że Owlcat nieomal nie nadążało z wymyślaniem kolejnych celów dodatkowych. Udało się sfinansować między innymi walkę z wierzchowców czy nową klasę (kapłana wojennego). W chwili gdy to piszę, kampania jeszcze się nie zakończyła, a na koncie spoczywa grubo ponad milion „zielonych". Aż miło pomyśleć, co ciekawego uda się jeszcze wymodzić.

karier (nie mylić z klasami postaci!), które wpłyną nie tylko na możliwości bojowe, ale także fabułę i reakcje otoczenia. Autorzy obiecują minimum sześć, a pośród nich skrzydlatego anioła, rażącego wrogów świętym ogniem, walczącego o własny kawałek piekła demona czy władającego armiami nieumarłych lisza. Ten ostatni będzie mógł z czasem zastąpić żywych towarzyszy wskrzeszonymi przez siebie sługusami, jest odporny na trucizny, choroby, magię śmierci i znakomicie radzi sobie z zaklęciami. Coś w sam raz dla mnie!

Nie tylko królowie mają przekichane

Choć w Wrath of the Righteous nie otrzymamy własnego królestwa, nie znaczy to, że całą robotę będzie trzeba odwalić samemu. **Heros może zarządzać oddziałami Krzyżowców i wyznaczać im kolejne zadania.** Wgryzając się stopniowo w ziemie demonów, da się zakładać kolejne obozy wojskowe, a następnie je ulepszać, co odciśnie swój wpływ na sytuację strategiczną i poprawi szanse na zwycięstwo w całej wojnie. Fortece należy obsadzić odpowiednią załogą, a to będzie w dużym stopniu powiązane ze wspominanymi wcześniej ścieżkami mitycznymi. Trudno przecież oczekiwać, że świętoszkowaci kapłani staną do boju u boku nieumarłych.

Owlcat zapewnia, że wyciągnęło wnioski z Kingmakera i cały system będzie o wiele przystępniejszy i bardziej zintegrowany z właściwą grą. Poszczególne wybory mają nieść jasne konsekwencje, zaś zajmować się tym wszystkim warto choćby z racji na niedostępne w inny sposób artefakty, które z czasem można będzie przerobić na przydatne podczas tradycyjnego „erpegowania" przedmioty dla bohatera i jego drużyny.

Niedźwiedzia przysługa

Oprócz Wielkich Nowości nie zabraknie też pomniejszych, ale przyjemnych dla fanów Pathfindera drobiazgów. Twórcy planują między innymi poszerzyć listę dostępnych klas postaci. Do debiutu szykują się na przykład szaman, wyrocznia czy wiedźma. Dzięki realizacji jednego z celów dodatkowych (patrz: ramka) na demoniczne hordy ruszymy na grzbietach wierzchowców i to nie tylko zwyczajnych koni, ale też niedźwiedzi czy kotów szablozębnych. Choć atakować czy rzucać zaklęcia z ich grzbietu będzie mógł absolutnie każdy, najlepiej poradzi sobie z tym kolejny „klasowy" debiutant, czyli kawalerzysta.

„Kariera lisza, demona, anioła i kogo tylko zechcesz czeka!"

Nie wiadomo, kiedy będzie nowy Pathfinder, ale **nie należy spodziewać się go wcześniej niż w przyszłym roku**. Z racji na mój stosunek do „jedynki" podchodzę do dzieła Owlcat z pewną dozą nieufności, ale mam nadzieję, że zdobyte dzięki pierwszej części doświadczenie pozwoli przygotować coś naprawę solidnego. Na papierze wygląda to zachęcająco. |CDA|

- PRODUCENT: RIOT GAMES
- DATA WYDANIA: WAKACJE 2020
- JAK ZAGRAĆ: POCZEKAĆ NA OTWARTY DOSTĘP
- MULTI: DRUŻYNOWY, MAKS. 10 OSÓB

FPS • TAKTYCZNY • HERO SHOOTER • ESPORT

JUŻ GRALIŚMY!

VALORANT™

Zagrał w Project A: **Krigore**

CS:GO rządzi niepodzielnie. Nic dziwnego zatem, że kolejne tytuły próbują jeśli nie zdetronizować króla, to choćby zaznaczyć swą pozycję wśród taktycznych sieciowych shooterów. Już niedługo do ich grona dołączy Valorant. I może namieszać.

Riot Games nikomu nie trzeba przedstawiać. To firma, która wyrosła na sukcesie League of Legends, a na organizowaniu rozgrywek online zjadła zęby. Teraz całe to doświadczenie i gigantyczne środki, jakimi studio przecież dysponuje, zostało zagospodarowane w tworzeniu sieciowej strzelanki. Valorant zaś ma być odpowiedzią na sukces gry Valve i próbą odkrojenia dla siebie sporego kawałka esportowego tortu.

Headshot!

Twórcy co prawda nie chcieli wprost powiedzieć, który tytuł według nich jest głównym konkurentem dla ich gry, jednakże staje się to jasne już w pierwszych minutach z Valorantem. Weterani serii Counter-Strike odnajdą się tu niemal z marszu. **To taktyczny shooter, w którym ścierają się dwie pięcioosobowe drużyny.** Zadaniem jednej jest obrona dwóch stref, z kolei zespół atakujący musi przypuścić szturm i jedno z tych miejsc wysadzić w powietrze taszczoną przez jednego z członków bombą. Brzmi znajomo? Cóż, na tym podobieństwa się nie kończą.

Także pod względem uzbrojenia nadchodzący tytuł Riot Games przypomina standard nakreślony przez Valve. Grając, dostaniemy do dyspozycji arsenał podzielony na broń krótką, karabinki automatyczne, shotguny, karabiny, snajperki i ciężkie uzbrojenie. Listę zabawek zamyka oczywiście broń biała. Ogółem naliczyłem 17 pukawek, z czego cztery to mniej lub bardziej standardowe karabiny, wśród których nie zabrakło odpowiednika kałacha, dwie zaś kolejne giwery przypadną do gustu strzelcom wyborowym. Wśród klamek trafiła się taka zwykła, jak również model z tłumikiem. Mamy pistolet automatyczny oraz rewolwer i obrzyna.

Weterani CS:GO na pewno już pod palcami czują, jak cały ten sprzęt pracuje – i intuicja ich nie zawiedzie, gdyż gunplay jest tu pod wieloma względami bardzo podobny. Widać twórcy Valoranta doszli do

Free-to-play i skórki

Podobnie jak League of Legends, również Valorant będzie darmową grą. Opcjonalne zakupy mają tu charakter kosmetyczny i dotyczyć będą przede wszystkim tego, jak wygląda i działa broń. Innymi słowy – chodzi o skórki. Tyle że tu najprawdopodobniej będą one miały daleko bardziej rozbudowany charakter niż w przypadku konkurencji. Początkowo dostaniemy do dyspozycji modyfikację wyglądu uzbrojenia – czyli alternatywną teksturę broni, uzupełnioną o stosunkowo niewielkie modyfikacje modelu danej pukawki, np. w postaci nieznacznie zmienionego kształtu celownika czy osłony spustu. To jednak nie koniec. Jak udało mi się podejrzeć, wizualne modyfikacje będą również dotyczyć efektu wystrzału i w określonych okolicznościach zobaczymy np. osobliwie wyglądające smugi pocisków. Najprawdopodobniej pojawi się także zmiana sposobu przeładowania – tu np. zamiast ręcznie upychać kule, prowadzony przez nas bohater posłuży się telekinezą. Zwieńczeniem modyfikacji będzie zaś wzbogacenie efektu headshota – najprawdopodobniej zostanie on ozdobiony dodatkowymi efektami wizualnymi, podobnymi do wcześniej wspomnianych wystrzałów. Kolejne etapy tych zmian będziemy musieli najpewniej odblokować podczas zabawy.

Bohaterowie mają bardzo zróżnicowane umiejętności, ale podstawą w walce wciąż są spryt, refleks i celność.

Widoczny tu Phoenix wspiera drużynę ognistymi skillami. Jego Curveball to rozżarzona kula, której lot Brytyjczyk może zakrzywić.

wniosku, że nie ma sensu poprawiać ideału. Trzeba jednak przyznać, że w kilku miejscach zmiany się pojawiły. **Każda niemal pukawka posiada alternatywny tryb działania.** Najczęściej jest to dokładniejsze celowanie – jednak nie zawsze. Przykładowo jedna strzelba zamiast śrutu wypluwa brenekę, a jeden z karabinów przy celowaniu automatycznie przełącza się w tryb strzelania serią trzech pocisków. To jednak niuanse, które nie mają kolosalnego wpływu na wykrystalizowaną już formę rozgrywki i choć trzeba się do nich przyzwyczaić, gra w kwestii zabawy uzbrojeniem tak czy inaczej przypomina osiągnięcia znane z CS:GO – także w kwestii tego, jak nasze wyposażenie oddziałuje na przeciwników.

Ciało każdego bohatera podzielone jest tu na segmenty: kończyny, tułów i głowę – to, gdzie trafimy, przekłada się na mniejsze lub większe obrażenia. Celna piguła w głowę bardzo często kończy się natychmiastowym zgonem, najmocniejsza snajperka działa zaś dokładnie tak samo jak w CS:GO: mamy dwa stopnie przybliżenia i ogień, którego skuteczność przewyższa wszystko inne. Są i wzbogacające gameplay możliwości w postaci przestrzeliwania się przez osłony czy spowalniania wroga skutecznym ogniem – tu już niezależnie od typu uzbrojenia. TTK (time-to-kill) w Valorancie jest wyjątkowo niski, wpływ ruchu postaci na celność z kolei bardzo wysoki. Gra premiuje więc przemyślane zachowania i dokładne mierzenie nad ułańską fantazją i bieganiem z palcem na spuście. Słowem: jest taktycznie. Również w przypadku ekonomii.

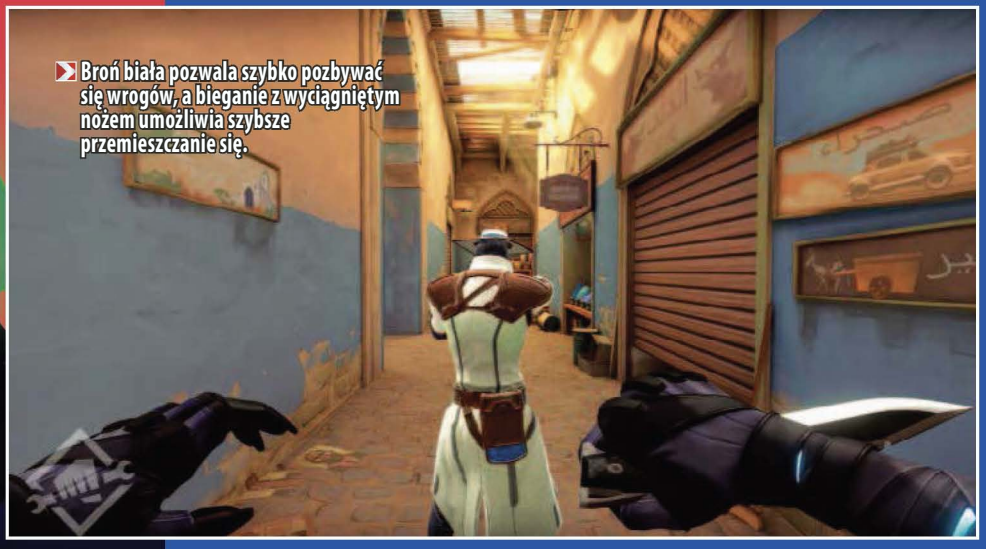
Grając, zarabiamy gotówkę, za którą w kolejnych rundach wykupujemy lepsze pukawki. Ponownie – to znany schemat, gdzie możemy podejmować decyzje o wydaniu lub zaoszczędzeniu waluty zależnie od sytuacji na mapie. Czasem opłaca się grać „eco", czasem wyłożyć cięższy pieniądz na najlepsze uzbrojenie oraz akcesoria czy ładunki do korzystania z umiejętności. Co ciekawe, Valorant już na starcie jest pod tym względem przyjemniejszy niż CS:GO – ekran zakupów jest intuicyjny i o wiele łatwiej możemy komunikować swoje potrzeby członkom drużyny, a ci – jeśli tylko mają nadwyżki finansowe – mogą w prosty sposób sprezentować nam pożądany oręż wedle naszego wyboru. Po kilku godzinach z grą odniosłem wrażenie, że produkcja Riotu znacząco ułatwia komunikację i współpracę między członkami zespołu.

Celny ogień spowalnia trafioną postać i pozwala złapać ją na otwartym terenie.

Według twórców gry bardzo dobre opanowanie całego tego uzbrojenia to 80% sukcesu i tyle wystarczy, by wspiąć się na środkowe rangi w grze. Żeby jednak dotrzeć do poziomu legendarnego i dwóch ostatnich, Mythic i Immortal, które są zarezerwowane dla najlepszych graczy, będziemy musieli przyswoić również możliwości bohaterów. I tu zaczyna robić się naprawdę ciekawie.

Zamiast granatów

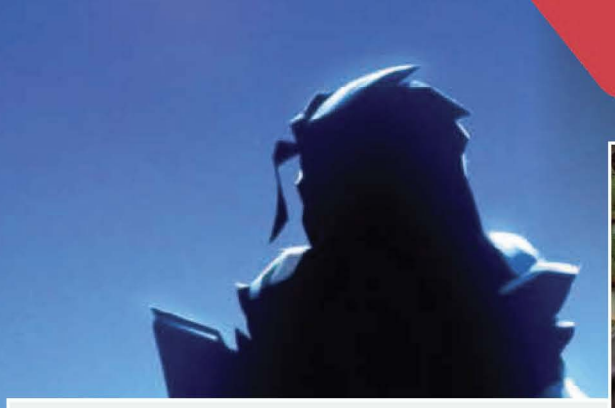
Techniczne rzecz ujmując, Valorant jest hero shooterem. Rozpoczynając grę, każdorazowo wybieramy jednego bohatera. W testowej wersji, którą ogrywałem, była ich ósemka – docelowo jednak, w momencie premiery ma być pełna dziesiątka, a potem zapewne i więcej. Jest to o tyle istotne, że w ramach drużyny postaci nie mogą się powtarzać. Niezależnie kogo wybierzemy, **każdy żołnierz ma do dyspozycji cztery umiejętności**. Jedna z nich działa na zasadzie cooldownu i możemy z niej skorzystać już na początku meczu, a potem poczekać na odnowienie. Dwie kolejne wymagają wykupienia w sklepie przed rundą ładunków – w praktyce więc to trochę takie granaty z CS:GO. Skorzystanie z najmocniejszego ulta wiąże się z kolei z koniecznością zgromadzenia odpowiedniej liczby tokenów, które pozyskujemy za każdą śmierć lub fraga lub poprzez podniesienie takowego na mapie, podczas gry. Tokeny te są rozmieszczone w wybranych, zawsze stałych miejscach danej lokacji, na „ziemi niczyjej" – ich pozyskanie wiąże się więc z ryzykiem, tym bardziej, że sama czynność trwa parę cennych sekund, kiedy jesteśmy wystawieni na ostrzał.



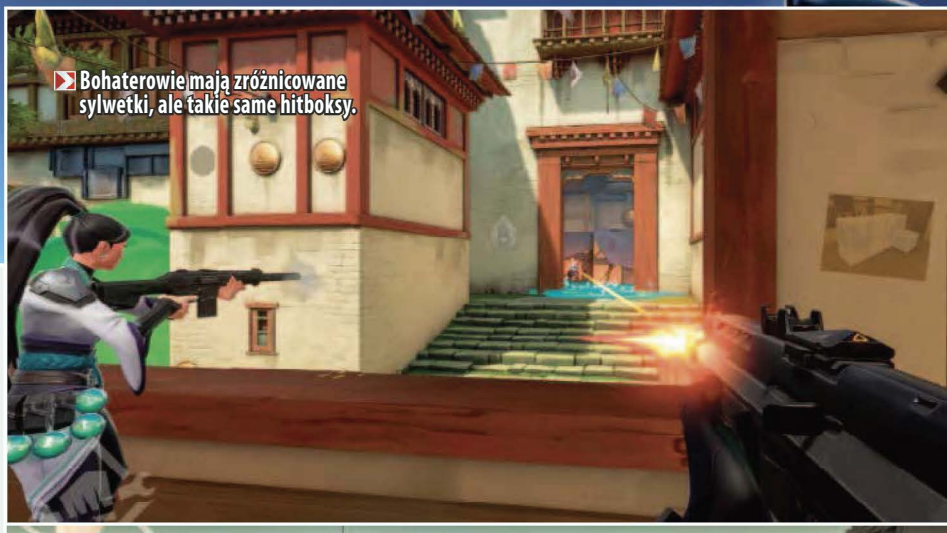
Broń biała pozwala szybko pozbywać się wrogów, a bieganie z wyciągniętym nożem umożliwia szybsze przemieszczanie się.

Postacie podzielono na klasy: duelist, controller, sentinel i initiator. Odpowiadają one rolom, jakie bohaterowie pełnią na placu boju. Jedni sprawdzą się najlepiej w bezpośrednich starciach z przeciwnikiem, innym lepiej pozostawić blokowanie przejść lub rozkładanie pułapek obszarowych. Kto inny z kolei będzie odpowiadał za zwiad i zaznaczanie pozycji wrogów, a także za rozpoczęcie szturmu i próbę stworzenia wyłomu w obronie przeciwnika. Co istotne, różnice te sprowadzają się wyłącznie do umiejętności – każdy bohater ma tę samą wielkość, tak samo rozłożone hitboksy i identyczną maksymalną liczbę punktów życia oraz pancerza – choć ten ostatni rzecz jasna zależy od poczynionych przed rundą zakupów czy wcześniej odniesionych obrażeń.

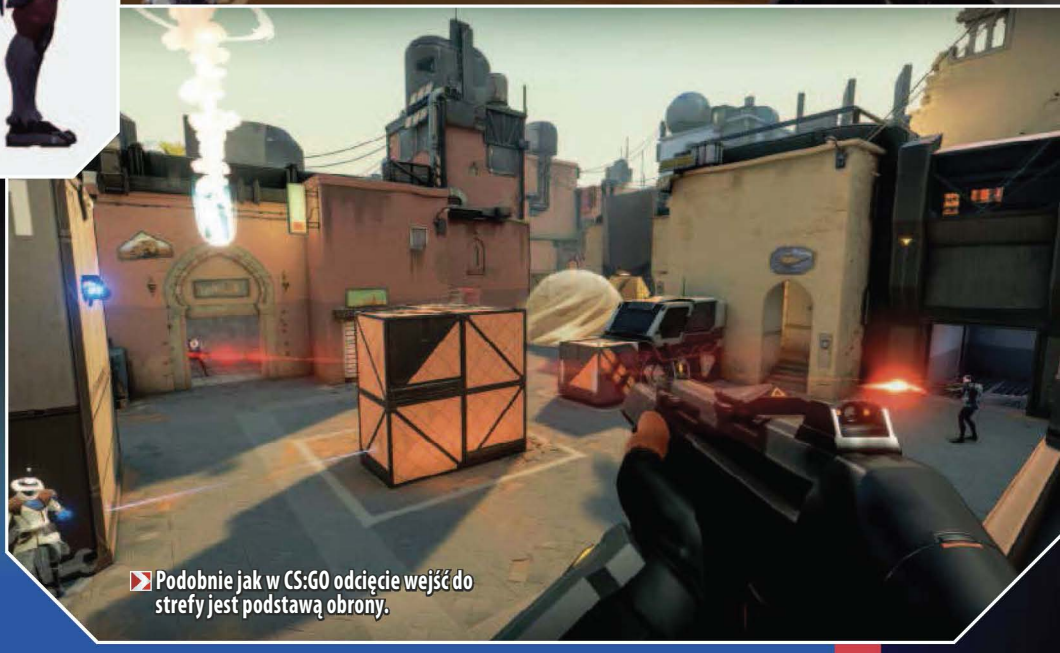
Stwierdzenie, że umiejętności bohaterów są odpowiednikiem granatów z CS:GO byłoby dla Valoranta krzywdzące. Są zdecydowanie czymś więcej, choć oczywiście efektem wielu z nich jest z grubsza to samo, co osiągniemy, rzucając błyskowy, dymny czy zapalający. Równocześnie jednak trafią się talenty leczące lub wzmacniające prowadzony przez sojuszników ogień. Ścianą ognia, lodu czy kałużą kwasu odetniemy przejście, celnie wypuszczona strzała z sonarem zaznaczy na mapie, gdzie na danym obszarze czają się przeciwnicy. Odpalając ulta nad zwłokami powalonego



Rosyjski zwiadowca Sova ma na wyposażeniu bełty oznaczające na chwilę pozycje wrogów.



Bohaterowie mają zróżnicowane sylwetki, ale takie same hitboksy.



Podobnie jak w CS:GO odcięcie wejść do strefy jest podstawą obrony.

wroga, możemy poznać pozycję jego wszystkich pobratymców, inna postać z kolei, pochylając się nad ciałem kompana, przywróci go do z powrotem do żywych. Są ataki orbitalne, odbijające się od przeszkód terenowych kule ognia czy uderzenia działające przez ściany na kryjących się za rogiem spryciarzy. Słowem: garnitur talentów jest zróżnicowany, a niektóre mają potencjał na wyprowadzanie zagrań naocznie pokazujących, że gracz ma dobrego skilla – jak to bywa z granatami w CS:GO. Wiele jednak – dla równowagi – uruchamiamy, korzystając z podręcznej mapy i precyzyjnie za jej pomocą wskazując obszar, jaki ma zostać objęty wybranym przez nas efektem.

Tym, co może się spodobać, jest bez wątpienia konstrukcja map ułatwiająca wszystkie tego rodzaju operacje. Są przemyślane, dobrze wymierzone, my zaś, patrząc na minimapę, widzimy od razu gdzie patrzą nasi sojusznicy i które fragmenty lokacji są niepilnowane. Aspekt taktyczny znów więc wybija się na pierwszy plan. Wiele dobrego można powiedzieć również o samym wizualnym stylu, jak i idei stojącej za obydwiema udostępnionymi do tej pory lokacjami. Już teraz widać, że twórcy nie boją się nieco bardziej śmiałych rozwiązań. W jednej z nich dla przykładu tradycyjny plan z trzema głównymi korytarzami zastąpiono dwiema drogami przeplecionymi w ciekawy sposób teleportami. Na drugiej zaś sekcja środkowa jest nad wyraz rozbudowana, „połykając" graczy i dając im mnóstwo okazji do zabawy w śmiercionośnego berka dzięki piętrowej strukturze i dużej liczbie elementów, za którymi można się skryć. Nie wiem oczywiście, jak będzie dalej – ale sposób, w jaki twórcy podchodzą do konstrukcji i testowania leveli (cykl produkcyjny jednej mapy to całe miesiące testów i cyzelowania!), rokuje naprawdę dobrze.

Valorant zagrozi m.in. CS:GO.

Na równych warunkach

Dobre wrażenie robi też to, w jak kompleksowy sposób Riot podchodzi do kwestii zaplecza gry. Twórcy chwalą się, że dzięki umowom podpisywanym z dostawcami internetowymi, 70% graczy w momencie premiery będzie miało ping w grze nie wyższy niż 35 ms. Dotyczy to rzecz jasna również naszej części świata – rozwiązanie to ma zostać wdrożone również w Europie. Także komunikacja z serwerami ma być sprawna – **tickrate 128 w Valorancie jest standardem**. Oznacza to, że serwer gry będzie przesyłał do gracza informacje na temat zmian na mapie 128 razy w ciągu sekundy – czyli dwa razy częściej niż ma to miejsce CS:GO.

Co istotne, **gra będzie miała niskie wymagania sprzętowe**. Twórcy szacują, że bawić się w Full HD z wydajnością 30 klatek na sekundę będzie mogło aż 88% graczy League of Legends – by zagrać, wystarczy sprzęt za 120 dolarów. W praktyce więc będziemy mogli się bawić na zestawach ze zintegrowaną grafiką lub takich, które swoją młodość już dawno mają za sobą: płynną rozgrywkę pozwolą cieszyć się 4 GB RAM-u i grafika z 1 GB pamięci zgodna z Shader Model 4.0. Ciekawostką jest, że zalecany zestaw do gry to sprzęt za 500 dolarów, którego użytkownicy będą mogli

Efekty wizualne umiejętności bohaterów są najsłabszą stroną oprawy graficznej.

bawić się z zachowaniem 60 fps – takimi maszynami wg Riotu dysponuje aż dwie trzecie grających w LoL-a.

By osiągnąć tak szeroką dostępność gry, twórcy posłużyli się mocno zmodyfikowanym Unreal Engine'em. Widać, że **oprawa jest oszczędna, niemniej zaskakuje ciekawym stylem i dużą czytelnością pola walki i samych postaci**. Są jednak od tego wyjątki. Zdecydowanie najgorzej wyglądają efekty umiejętności naszych bohaterów. Te wszystkie ściany lodu, ognia, ograniczające widzenie kule dymu, kwasowe kałuże prezentują się tak sobie. Nawiasem mówiąc, uwagę przykuwają tu szczególnie odpowiedniki granatów dymnych z CS:GO, które w Valorancie działają na trochę innej zasadzie. Gdy popatrzymy na postawioną zasłonę z zewnątrz, całkowicie przysłania nam widok. Jeśli jednak wejdziemy w pole oddziaływania efektu, okaże się, że wewnątrz możemy już swobodnie się rozglądać i walczyć. Nie występuje tu więc efekt całkowitego ograniczenia widoczności. Nie miałem okazji zagrać wszystkimi postaciami, trudno jest więc mi wyrokować, czy takie rozwiązanie jest tu normą – czuć jednak, że m.in. właśnie dzięki takim smaczkom gra się tu nieco inaczej. Czy lepiej, czy gorzej – fani CS:GO będą wiedzieć najlepiej. Nie udało mi się za to potwierdzić wzajemnego znoszenia się efektów talentów: ściana ognia nie będzie więc magicznym remedium na blokującą nam przejście ścianę lodu itd.

Wielkim plusem nadchodzącej gry jest za to fakt, że **twórcy naprawdę wiele wysiłku włożyli w odpowiednie zabezpieczenie gry przed cheaterami**. Jeden z producentów bez ogródek przyznał, że pracując nad Valorantem, zespół poznał możliwie największą liczbę sposobów na oszukiwanie w innych popularnych tytułach tego typu (ich nazw nie podano, jednak wydają się dość oczywiste...) – tak od strony technicznej czy programowej, jak i praktycznej. Zdobytą w ten sposób wiedzę wykorzystano już na etapie budowania kolejnych elementów rozgrywki – tak żeby dawała jak najmniej okazji do oszukiwania. Prosty przykład: widzenie przez ściany. By zminimalizować możliwość psucia zabawy, serwer gry przekazuje informacje o pozycji wrogów klientowi gracza dopiero w momencie, gdy jest to konieczne. Czyli np. wtedy, gdy wchodzimy do nowego pomieszczenia – a i to jedynie w sytuacji, gdy wróg jest na otwartym polu, a nie czai się chociażby na skrzyni za rogiem. Tego rodzaju sztuczek i metod obrony przed nieuczciwymi praktykami jest w grze dużo więcej i powinniśmy to odczuć już od samego początku zabawy. Wisienką na torcie są też deklaracje, że Riot ma z szachrajami bez litości walczyć również na drodze sądowej – a w tym akurat twórcy LoL-a mają już spore doświadczenie.

Po dwóch dniach spędzonych w siedzibie studia odpowiedzialnego za grę mogę powiedzieć, że **szykuje się tytuł nad wyraz rzetelnie przygotowany**. Czuć, że ludzie projektujący rozgrywkę dosłownie rozbili na atomy gameplay podobnych shooterów i poskładali całość na swój sposób, doprawiając zabawę możliwościami zróżnicowanych postaci. O dziwo jednak, nie uważam, żeby Valorant był konkurencją dla Overwatcha czy R6: Siege – to zupełnie inne światy. Project A, jak to nazywano grę przed oficjalnym ujawnieniem tytułu, zawalczy raczej o serca fanów CS:GO, znudzonych skostniałą już formułą od lat tak naprawdę nie odświeżanej strzelanki Valve. |CDA|

Świetny, czytelny gameplay połączony z ciekawymi możliwościami postaci.

CIESZY

- **ciekawy, nastawiony na taktykę gameplay**
- **gruntownie przemyślane zasady gry**
- **kompleksowe podejście do technicznego zaplecza**

NIEPOKOI

- **efekty zdolności wyglądają tak sobie**
- **czy przekona do siebie konserwatywnych fanów CS:GO?**

- PRODUCENT: PYRAMID GAMES
- DATA WYDANIA: 2020
- JAK ZAGRAĆ: WCZESNY DOSTĘP NA STEAMIE (44 ZŁ)
- MULTI: BRAK

MECHANIK • ŁAZIKI • ŚRUBY

JUŻ GRALIŚMY!

W przyszłości śmieci będziemy mielić w niszczarce, a następnie drukować z nich części. Ciekawa wizja...

Stół nożycowy zamiast podnośnika dwukolumnowego, ale duch CMS-a i tak unosi się nad grą.

Dokręcał śrubki: **Otton**

Już po paru minutach grania w Rover Mechanic Simulator, układałem sobie w głowie początek zapowiedzi: „twórcy symulatora naprawiania samochodów ubrali stary pomysł w nowe ciuszki". Wtem… zostałem bez wstępu.

Okazało się bowiem, że wbrew potęgującej się z każdą godziną liczbie podobieństw, za obie gry odpowiadają inne ekipy.

Napęd 4x4

Pokrewnych pomysłów znaleźć można jednak w RMS zatrzęsienie. Choć dwukolumnowy podnośnik hydrauliczny zastąpił stół naprawczy i dźwig transportowy, tuż po przygotowaniu pojazdu do reperacji rozpoczynają się dziwnie znajome oględziny. Szkoda, że uszkodzone części wizualnie nie różnią się od tych sprawnych, przez co często jesteśmy zmuszani do bezmyślnego klikania we wszystko po kolei, aż trafimy na zużyty komponent. Później czeka nas także nieobce fanom CMS odkręcanie kolejnych śrubek, celem dostania się do uszkodzonego podzespołu, zamocowanie w jego miejsce nowego i ponowne zmontowanie wszystkiego. Dla niepoznaki dorzucono jeszcze łatwą minigierkę z układaniem rur, wzbogaconą o elementy matematyki (sumowanie napięć), symulującą restartowanie sterownika. Pętla gameplayowa jest **stosunkowo prosta, ale pomimo tego skutecznie potrafi zatrzymać odbiorcę przed ekranem.**

Łaziki marsjańskie, choć szalenie interesujące, są pod kątem samej mechaniki dużo mniej skomplikowane od samochodów. Zawieszenie składa się z niedużej liczby elementów, a dzięki bardziej praktycznym silnikom elektrycznym, konstrukcja jednostki napędowej ogranicza się do kilku kabelków łączących je ze sterownikiem. Zdając sobie z tego sprawę, ekipa Pyramid Games postanowiła dorzucić coś od siebie i zejść na nieco niższy poziom detalu.

Przyszłość druku 3D

Skutkiem tego zabawa nie kończy się na wymianie zużytych części. Niektóre z nich możemy dodatkowo rozebrać na stole warsztatowym, np. wykręcić stojan czy szczotki. Nie zawsze przyczyną usterki jest bowiem cały element, tylko jeden z pomniejszych komponentów. Niektóre części będziemy musieli przed analizą wyszorować z marsjańskiego pyłu. By nieco unowocześnić konwencję, twórcy zastąpili sklep z częściami drukarką 3D. Materiały do produkcji komponentów otrzymujemy przy tym w ramach opłat za zlecenia oraz podczas niszczenia zużytych podzespołów. Średnio realistyczna to wizja i trochę gryzie się z resztą gry.

Brak konsekwencji boli zwłaszcza z tego względu, **że twórcy sami deklarują chęć zawarcia w produkcji walorów edukacyjnych**. Choć rozumiem uproszczenia, zaburzają one niestety wiarygodność reszty. Na przykład świetnie odwzorowanej budowy samych pojazdów, bazujących na planach rzeczywiście istniejących łazików. Na razie są tylko trzy, za to każdy w pełni autentyczny (patrz: ramka). Już wkrótce pomajstrujemy też przy wysłanym na Czerwoną Planetę w 2012 roku Curiosity.

Odczucia jakie wywoła w was Rover Mechanic Simulator zależą w dużej mierze od tego, czy taki schemat zabawy jeszcze was nie zmęczył**. Pomimo różnic, znana z CMS rutyna dopadła mnie stosunkowo szybko.** Możliwe, że to też po części wpływ skromnej na ten moment zawartości czy bardzo niskiego poziomu trudności – nawet zlecenia czasowe nie są dużym wyzwaniem, kiedy poznamy już konstrukcję poszczególnych maszyn. Ze względu na starannie wykonane modele łazików, zamierzam jednak znów przyjrzeć się grze po premierze. Choćby po to, żeby zobaczyć, jakie jeszcze pojazdy zasilą naszą kosmiczną flotę. |CDA|

Mieszkańcy czerwonej planety

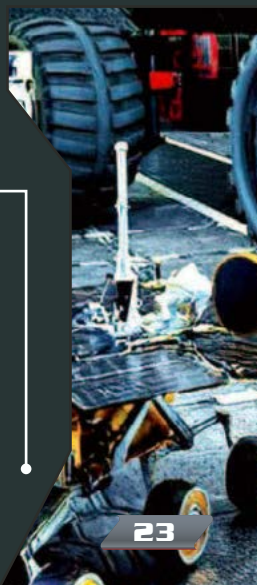
Twórcy inspirowali się m.in. faktycznie istniejącymi Sojournerem, Spiritem i Opportunity, które brały udział w dwóch bezzałogowych misjach na Marsa. Badania z użyciem tego ostatniego zakończyły się przedwcześnie rok temu, gdy maszyna uległa awarii w wyniku burzy piaskowej.

CIESZY

- **świetnie oddana konstrukcja łazików**
- **jeżeli mało wam CMS-a, będziecie zachwyceni**

NIEPOKOI

- **nieco niespójna wizja świata**
- **to tak naprawdę CMS w przebraniu**



- PRODUCENT: PEOPLE CAN FLY
- DATA WYDANIA: ŚWIĘTA 2020
- JAK ZAGRAĆ: POCZEKAĆ DO PREMIERY
- MULTI: CO-OP DO 3 OSÓB

CO-OP • LOOT SHOOTER • RPG

Loot shooter z zacięciem RPG – czy akurat tego potrzebujemy?

OUTRI

Nie jest już tak sceptyczny: **Witold**

Rodzimi specjaliści od strzelanek długo kazali nam czekać na kolejny autorski projekt. Pół roku po niewiele mówiącym zwiastunie People Can Fly odkryło w końcu triumfalnie karty, na co fani studia zareagowali... wzruszeniem ramion.

Wszystko z powodu dwóch słów: loot shooter. A, przepraszam – RPG shooter, ponieważ tak właśnie developerzy przedstawili światu nową grę.

Ekhem, „RPG shooter", ekhem

Ciągoty rolplejowe widać już przy okazji deklaracji dotyczących historii, aspektu w poprzednich dziełach studia traktowanego po macoszemu (delikatnie rzecz ujmując). Właśnie, deklaracji, ponieważ założenia fabularne oraz fragment, który miałem szansę ograć, raczej pod tym względem nie powalał. W pierwszej wersji tego tekstu na fabułę przeznaczyłem ponad stronę – zdałem sobie jednak sprawę, że tym sposobem poświęciłem jej prawdopodobnie więcej uwagi niż sami twórcy. Historia bowiem, przynajmniej w pierwszych godzinach, po prostu jest.

Ludzkość doprowadziła warunki na Ziemi do ekstremum i ucieczki upatrywała w gwiazdach. Przyszłość gatunku zależy więc od powodzenia wysłanej na potencjalnie przyjazną Enoch ekspedycji; w jej skład wchodzi rzecz jasna gracz – przedstawiciel elitarnego oddziału Outriders, zwiadowców mających zbadać warunki na nowym globie. Na miejscu okazuje się, że nie ma co przesadnie tęsknić za dawnym domem – Enoch bowiem jawi się planetą idylliczną, pełną czystych wód i zieleniących się lasów. Nasi eksploratorzy nie namyślają się zbyt długo i wysyłają do domu krótki sygnał: warto.

Oczywiście kierowana przez nas postać ma wątpliwości, które dość szybko okazują się bardziej niż uzasadnione – znienacka pojawia się tajemnicza Anomalia (którą można by opisać jako burzę elektryczno-grawitacyjno-ogniową), zabijająca połowę oddziału. Incydent stawia pod znakiem zapytania kolonizację, zdesperowane dowództwo postanawia więc pozbyć się świadków. Mamy tutaj zdradę, strzelaninę, wybuchy i ciąg zdarzeń, który kończy się dla gracza zamknięciem w komorze kriogenicznej na 30 lat.

Po tym czasie budzimy się w rzeczywistości żywcem wyjętej z Mad Maksa – okolica daleka jest od raju, którym była planeta, gdy zasypialiśmy. W międzyczasie koloniści zdążyli się już zdrowo poróżnić i rozpocząć nieustającą wojnę, a w wyniszczaniu ludzkości sekunduje im fauna i flora Enoch, która w zdążyła wyewoluować w niezwykle groźnym kierunku. Anomalia uniemożliwia przy tym korzystanie z zaawansowanych technologii, jednak daje coś w zamian – Odmienieni, czyli ci, którzy przeżyli z nią spotkanie, zyskują dostęp do nadprzyrodzonych mocy. W oddali majaczy nawet intrygujący sygnał, od którego zaczął się cały ten ambaras... szkoda tylko, że gracza nieprzesadnie to interesuje.

Prolog dłuży się niemiłosiernie, a pierwsze pół godziny to rozciągnięty tutorial przetykany ekspozycyjnymi dialogami. Naprawdę, mimo obfitości wydarzeń fabuła nie była w stanie jakkolwiek przykuć mojej uwagi, a na pewno nie pomagał w tym sposób jej przedstawienia. Z racji rolplejowych ambicji twórców, jesteśmy skazani na ciągnące się w nieskończoność dialogi z postaciami, których opis moglibyśmy spokojnie zamknąć w dwóch, trzech słowach. Później jest zresztą niewiele lepiej, ale cóż, nie dla fabuły gramy w loot shootery.

Niemiłe dobrego początki

Właściwą rozgrywkę zaczynamy od wyboru klasy. Tak się bowiem składa, że – tadam! – nasz bohater lub bohaterka okazuję się Odmienionym. Decydujemy

Umiejętności są nie tylko zabójcze...

...ale i widowiskowe.

DERS

JUŻ GRALIŚMY!

się więc na jedną z czterech specjalizacji, z których dane mi było poznać trzy: Manipulanta (Trickster), Piromantę (Pyromancer) oraz Niszczyciela (Devastator). Nad decyzją warto się chwilkę zastanowić, ponieważ wszystkie w pewnym stopniu różnią się stylem rozgrywki. Ba, teoretycznie nawet uzupełniają się, przez co grając ze znajomymi, warto mieć to na uwadze. Zdradzę jednak, że tak długo, jak wasi towarzysze będą potrafili korzystać z umiejętności, nie odczujecie braku żadnej z nich.

Przy pierwszym podejściu zdecydowałem się więc na Manipulanta preferującego walkę na bliskim dystansie. Pomaga mu w tym jego specjalna mechanika leczenia – gdy zabijamy przeciwnika znajdującego się niedaleko, odzyskujemy odrobinę zdrowia, zyskując przy okazji czasową tarczę. Dzięki czemu korzystanie z jednej z jego podstawowych zdolności, czyli teleportacji za plecy niespodziewającego się niczego przeciwnika, rzadko kończy się wstydliwym proszeniem kolegów i koleżanek o pomoc.

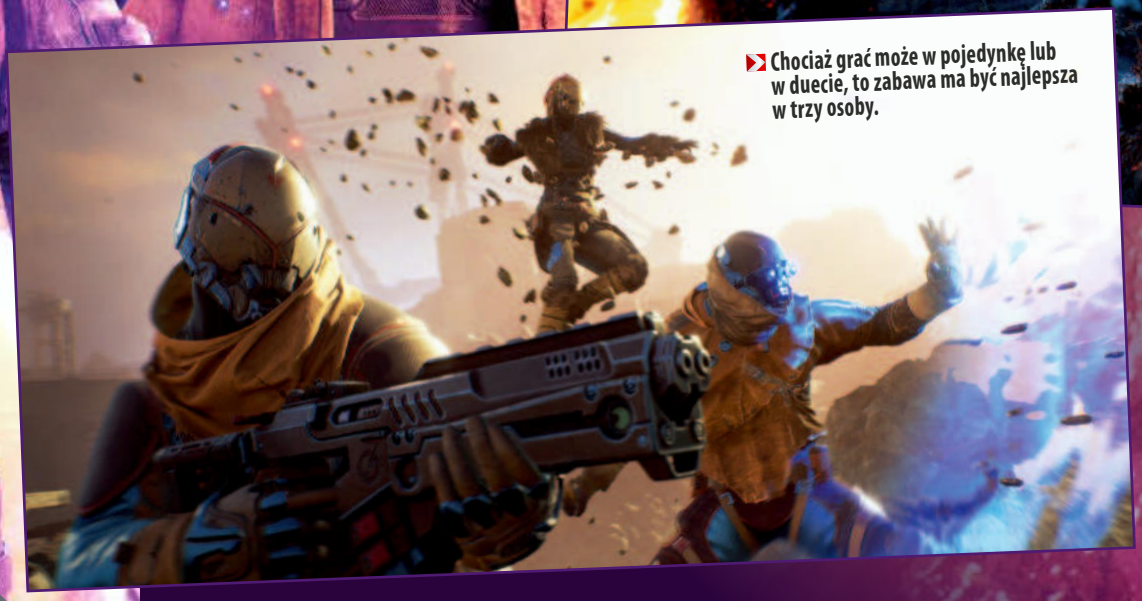
Wraz z dwoma kompanami ruszyliśmy więc przed siebie i parliśmy do przodu, nie napotykając właściwie oporu. Zasypywani dziesiątkami przeciwników nie czuliśmy potrzeby korzystania z systemu osłon – w końcu zdrowie łatwo było uzupełnić, a wrogowie i tak trafiali nas raczej z przypadku niż intencjonalnie. Komunikacja ograniczała się do odruchowego ostrzegania o granatach i informowania o znalezionych skrzynkach z ekwipunkiem. Do miasta stanowiącego nasze centrum operacyjne wkroczyliśmy więc raczej w minorowych nastrojach.

Tam jednak okazało się, że wraz ze zdobywanymi poziomami rośnie również poziom świata – a co za tym idzie wyzwanie. Faktycznie, po opuszczeniu bezpiecznych murów starcia stały się odrobinę ciekawsze, a umiejętności zaczęliśmy używać nie po to, by przyśpieszyć zabijanie wrogów (ci od samego początku irytują zmorą loot shooterów – paskami życia – które kurczą się bardzo powoli). Nagle zaglądanie do ekwipunku i dobieranie odpowiedniej broni stało się... no, może nie potrzebą, ale przynajmniej nie było dłużej kaprysem.

Starcie z ostatnim bossem w tym demie wyleczyło całą naszą trójkę z nadmiernego optymizmu. Wraży Odmieniony skakał po całej arenie, miotając piorunami we wszelkich odmianach (no dobra, w naturze nie ma znowu ich aż tak dużo, ale jak wiecie, gry rządzą się swoimi prawami) i rzeczywiście miał potencjał do stwarzania zagrożenia. Ukazało to zresztą inną bolączkę Outriders – podstawą leczenia się w tej produkcji jest bowiem zabijanie wrogów. Gdy zaś walczymy przez dłuższą chwilę tylko z jednym przeciwnikiem...

Dostrzegacie ten problem, prawda? Twórcy również, więc oprócz wspomnianej mechaniki zaimplementowali autoregenerację zdrowia (do 1/3 paska) w chwili spokoju. Niestety trywializowało to całą bitwę – wystarczyło w końcu, że na krótki moment któryś z nas odciągał uwagę »

Odmienieni są elitą świata Outriders.



Chociaż grać może w pojedynkę lub w duecie, to zabawa ma być najlepsza w trzy osoby.

bossa, a pozostała dwójka oddalała się stosownie na kilka kroków. Potyczka była mało ciekawa, niewymagająca, a przy tym odrobinę się dłużyła. Nic dziwnego, że po pierwszym podejściu wszyscy mieliśmy raczej niewesołe miny.

Do dwóch razy sztuka

Przy kolejnej próbie zdecydowaliśmy się na drobne zmiany – tym razem omawiany fragment ogrywaliśmy w duecie, mi zaś przypadła rola Piromanty. Nasłuchawszy się w przerwie, jak to owa klasa jest delikatna i krucha, spodziewałem się najgorszego. Ku mojemu niemałemu zaskoczeniu Outriders stało się nagle zupełnie inną grą – władając ogniem, miałem na podorędziu całą górę umiejętności obszarowych, pozwalających mi podpalać przeciwników. To ostatnie było o tyle ważne, że leczyłem się, pokonując jedynie oznaczonych w ten sposób wrogów. W przeciwieństwie do Manipulanta nie wystarczyło więc bezrefleksyjnie siać zniszczenia, ale także odrobinę – o zgrozo – kombinować. Nie zapędzajmy się jednak zbytnio – wciąż przez połowę zabawy mogłem nie przejmować się wrogimi siłami i okazjonalnie nawet sprawdzać ekwipunek będąc pod ostrzałem.

Wady wadami, ale strzelanie to frajda.

Grając drugi raz, postanowiliśmy także sprawdzić questy poboczne. Fabularnie nie były one może zbyt interesujące, ale szczególnie drugi okazał się zaskakująco spory i uwieńczony walką z pomniejszym bossem. Ten, nie będę ukrywał, zalazł nam za skórę jak nic innego w grze. Otoczony gromadą pomagierów (stale zresztą się zwiększającą) wymagał od nas rozdzielenia uwagi pomiędzy niego samego, mniejszych przeciwników oraz ogniste tornada, które przyzwał do pomocy. Potyczkę byliśmy zmuszeni powtarzać kilkakrotnie, ale to właśnie w tym momencie uznałem, że chyba naprawdę polubiłem Outriders.

Dopiero teraz poczułem bowiem potrzebę przeanalizowania zawartości ekwipunku i dobrania uzbrojenia pod konkretne starcie. Owszem, potężna „niebieska" snajperka sprawdzała się do tej pory bardzo dobrze, ale przy wymogu ciągłej ucieczki przed płomieniami jej przydatność spadała do zera. Ostatecznie zdecydowałem się na leczący shotgun, zadający może nieco mniejsze obrażenia, ale pozwalający skutecznie radzić sobie z zagrożeniem w biegu i jednocześnie podreperować stan zdrowia. Za drugą sztukę oręża (notabene **wszystkie, mam wrażenie, zasilane są identyczną amunicją, której nigdy nie brakuje – a szkoda**) posłużył mi poręczny RKM ze stunabojowym magazynkiem – w sam raz do rozgonienia pomocników szefa.

Od tej chwili było już tylko lepiej. Zarobione na misjach pobocznych punkty doświadczenia pozwoliły odblokować kolejne umiejętności, dzięki czemu każdy mógł znaleźć swój ulubiony build. Gdy więc poczułem, że mój Piromanta zbyt łatwo daje się otoczyć, wybrałem zdolność Przegrzania, dzięki której odpychałem wszystkich wrogów w okolicy, dodatkowo ich podpalając. Oczywiście, chcąc skupić się na zadawaniu obrażeń, zdecydowałbym się raczej na Bombę termalną wysadzającą pojedynczego przeciwnika. Ponieważ naraz używać możemy trzech skilli, liczba kombinacji z możliwych 8 wcale nie jest taka mała.

W miarę osiągania kolejnych szczebli rozwoju mogliśmy się też ciut bardziej zagłębić w **sporym drzewku talentów**, które pozwoliło nam wybrać dodatkowo specjalizację dla naszej klasy. Nie są to jakieś spektakularne bonusy – ot, skrócenie cooldownu jednych czarów, zwiększenie obrażeń innych etc. Na wyższych poziomach sprawi to jednak, że poszczególni gracze będą mogli się od siebie w niemałym stopniu różnić... Chociaż kogo

ja oszukuję, i tak wszyscy będą korzystać z jednej, góra dwóch najlepszych kombinacji.

Proste przyjemności

Wyższe poziomy doświadczenia (a co za tym idzie trudności) sprawiły, że w końcu mogłem w pełni czerpać radość z gry. **Samo strzelanie w Outriders jest naprawdę przyjemne.** Jasne, irytuje to, że wrogowie mogą przyjąć chorą liczbę headshotów i nawet podstawowi przeciwnicy zdradzają takie gąbczaste ciągoty. Gdy jednak dzieje się wokół nas wystarczająco dużo, przestajemy zauważać ten problem, skupiając się na maksymalizowaniu zadawanych obrażeń za pomocą niemałego wachlarza narzędzi. Ba, nawet walka z bossem, który wcześniej nas wynudził, tym razem była dużo bardziej wymagająca i ekscytująca (głównie z powodu niemożności łatwego odwrócenia jego uwagi).

Ostatnie podejście, solowe w skórze Niszczyciela, rzuciło jeszcze nowe światło na produkcję warszawskiego studia. Tej klasie ubytki zdrowia są praktycznie niestraszne, ponieważ każdy ginący obok niego wróg magicznie zamienia się na dodatkowe punkty życia. Z racji tego, że docelowo jest również tankiem, twórcy dali mu chociażby umiejętność zamienia swojej skóry w kamienną zbroję, dzięki czemu jest przez krótki czas właściwie nietykalny. Myliłby się jednak ktoś, sądząc, iż przekłada się to na mniejsze obrażenia zadawane przez tę klasę.

Nie mam pojęcia, czy była to kwestia słabego balansu rozgrywki, czy może samej potęgi postaci, ale Niszczycielem szedłem przez demo jak przez masło. Nie chodzi nawet o to, że było łatwo – przeciwnicy padali na ziemię po prostu zaskakująco szybko, zwłaszcza gdy odblokowałem zdolność zamieniania się w minikometę (znaną również jako Skok grawitacyjny) – bohater unosi się w takim wypadku parę metrów nad ziemią, nam zaś pozostaje wybrać miejsce uderzenia. Nawet najpotężniejsi wrogowie mieli poważny problem, by przeżyć jeden taki cios.

Pretendent

Skłamałbym, mówiąc, że przed pokazem pokładałem ogromne nadzieje w Outriders. Pierwsza godzina z samą grą również tego stanu rzeczy nie zmieniła. Być może People Can Fly tym razem przestrzeliło – myślałem. Kiedy jednak spędziłem przy niej więcej czasu, coś w mojej głowie zaskoczyło. Od komputera wstawałem niechętnie, ponieważ – gdy już nauczyłem się ignorować fabułę i za długie paski życia wrogów – po prostu dobrze się bawiłem. Czy tytuł ten zrewolucjonizuje cały gatunek? Śmiem wątpić, ale z pewnością fani Destiny czy The Division powinni mieć go na oku. |CDA|

CIESZY

- przyjemność ze strzelania
- sporo kombinacji umiejętności i broni
- w akcji potrafi wyglądać cudnie

NIEPOKOI

- obrzydliwie wręcz nieciekawy początek
- paski życia wrogów dłuższe od moich niektórych zdań
- zbyt wolno rosnący poziom trudności

REKLAMA

NINTENDO SWITCH

Nintendo

New Horizons

Welcome to Animal Crossing

Przygotuj się na rozpoczęcie nowego życia w raju na opuszczonej wyspie!

- Odkryj swoją wyspę, zbieraj surowce i buduj według własnego uznania swój dom i swoją wyspę.
- Nowi przyjaciele i niespodzianki każdego dnia w miarę upływu sezonów.
- Baw się sam lub wędruj po wyspie z maksymalnie 7 przyjaciółmi i kształtuj swoje nowe życie tak jak chcesz.

© 2020 Nintendo

3 www.pegi.info

20 marca

CONQUEST ENTERTAINMENT www.nintendo.pl

KONSOLA Z RODZINY NINTENDO SWITCH

Nintendo Switch

3 TRYBY
TV / STOŁOWY / PRZENOŚNY

Nintendo Switch Lite

Nowość

WYŁĄCZNIE TRYB PRZENOŚNY

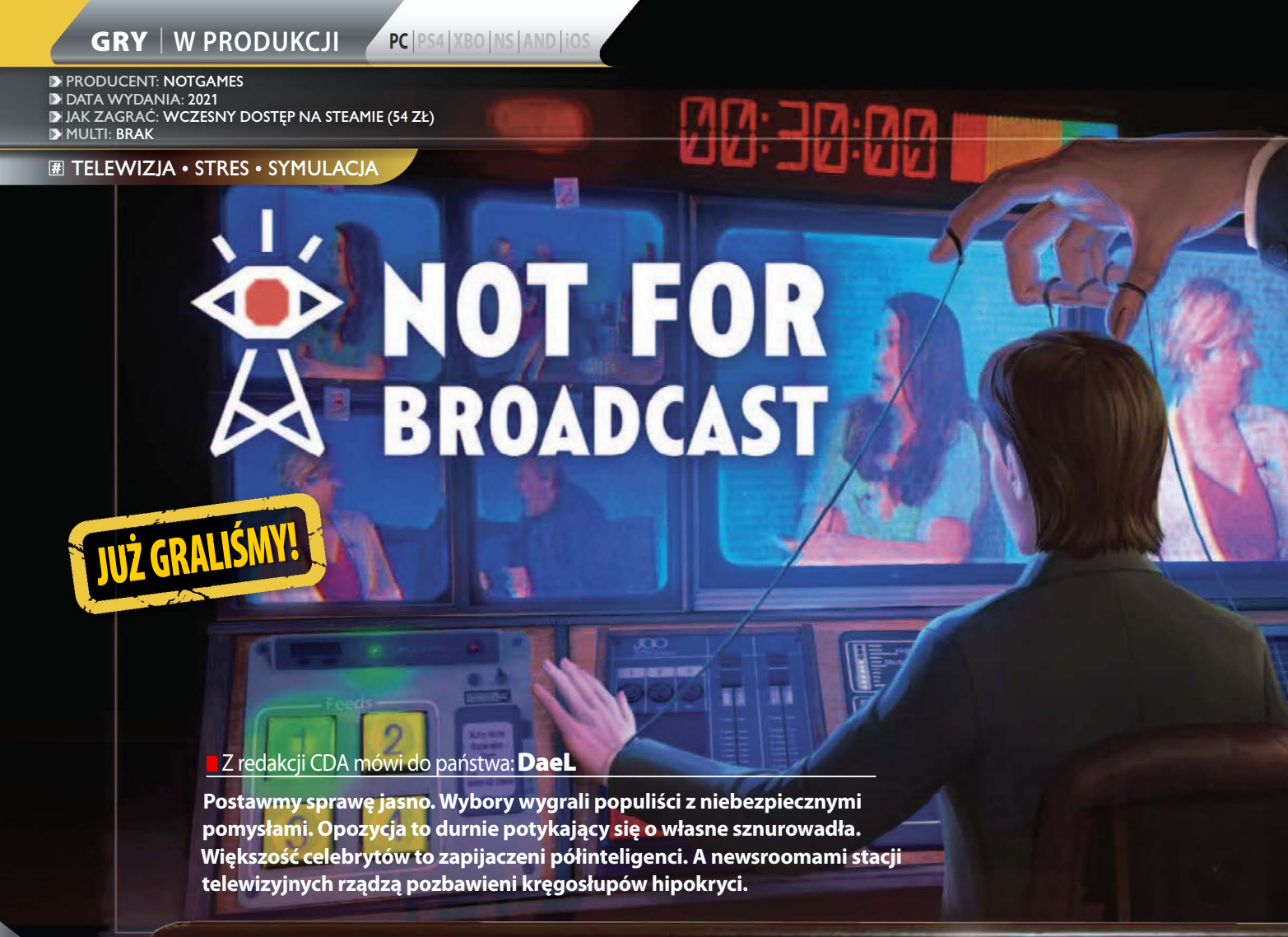
REKLAMA

- PRODUCENT: NOTGAMES
- DATA WYDANIA: 2021
- JAK ZAGRAĆ: WCZESNY DOSTĘP NA STEAMIE (54 ZŁ)
- MULTI: BRAK

TELEWIZJA • STRES • SYMULACJA

NOT FOR BROADCAST

JUŻ GRALIŚMY!



Z redakcji CDA mówi do państwa: **DaeL**

Postawmy sprawę jasno. Wybory wygrali populiści z niebezpiecznymi pomysłami. Opozycja to durnie potykający się o własne sznurowadła. Większość celebrytów to zapijaczeni półinteligenci. A newsroomami stacji telewizyjnych rządzą pozbawieni kręgosłupów hipokryci.

Na wypadek, gdyby część czytelników po tym wstępie pisała już listy protestacyjne, dopowiadam, że mowa o założeniach najnowszej gry studia NotGames – korzystającej z materiałów FMV produkcji pod tytułem Not For Broadcast. Przenosi nas ona do ukazanego w krzywym zwierciadle świata mediów lat 80. – pełnego polityki, nieprzystojących w miejscu pracy związków damsko-męskich oraz durnych reklam.

A nam w tym świecie przypada rola realizatora programu National Nigthly News, czyli audycji łączącej klasyczną formułę informacyjną z dodatkowymi segmentami (wywiadami, relacjami na żywo, reportażami etc.). Co w praktyce oznacza rola realizatora programu informacyjnego? Otóż siedzimy sobie wygodnie przed konsolą, na której znajduje się sześć monitorów. Cztery z nich to źródło, czyli obraz z różnych kamer umieszczonych w studiu lub w plenerze. Naszą rolą jest wybranie z którego z tych źródeł będzie transmitowany obraz, który obejrzymy na środkowym ekranie. Jest wreszcie jeszcze jeden wyświetlacz pokazujący obraz, który jest aktualnie nadawany przez stację, a więc z pięciosekundowym opóźnieniem. O jego roli za chwilę.

Wchodzimy na wizję

Najpierw trzeba bowiem wyjaśnić na czym polega wyzwanie stawiane przez grę. **Mamy widza zainteresować i upewnić się, że nie odchodzi od odbiorników.** To oznacza, że dysponując czterema kamerami, musimy tak dobierać obraz, aby na ekranie zawsze coś się działo (czyli aktualnie gadająca głowa była widoczna) oraz aby ujęcie nigdy nie trwało dłużej niż 10 sekund. Jako że gadające głowy mają zazwyczaj wypowiedzi dłuższe, nie pozostaje nam nic innego jak robić przebitki na szeroki plan (tyle że czasami jest na nim coś, czego nie powinniśmy pokazać) albo na reakcje innych osób w studiu (tyle że te nie powinny trwać dłużej niż 3 sekundy). To oczywiście zasada bardzo ogólna, bo na przykład przy realizacji materiału muzycznego, zasady montażu się zmieniają i przejścia pomiędzy ujęciami należy dopasować do beatu. Proste? To dobrze, bo to dopiero początek.

Dobre szkolenie dla pracowników TVP/TVN/Polsatu.

Do tego dochodzi problem cenzury. Nie wolno nam puszczać na wizji brzydkich słów. Na szczęście transmitowany materiał ma 5 sekund opóźnienia, co pozwala na ręczne „wypikanie" kwiecistej mowy w odpowiednim momencie – ot,

Temu panu, który wychylił kilka kufelków, trzeba będzie niejedno „wypikać".

Na wizję trafią nie tylko newsy i rozmowy polityczne, ale również reportaże, reklamy czy sceny promujące nowe filmy.

Krótka historia FMV

Był taki czas, gdy w technologii full-motion video, czyli w wykorzystywaniu przez gry materiału filmowego widziano przyszłość wysokobudżetowych produkcji. Wszyscy kojarzą strzelaniny od American Laser Games, które na początku lat 90. podbijały salony gier, ale produkcje korzystające z FMV powstały już dekadę wcześniej. W 1983 Sega wydała grę Astron Belt – pierwszą strzelankę na szynach korzystającą z nagranych na laserdiscu animacji. Tuż po niej Cinematronics stworzyło przełomową, animowaną zręcznościówkę Dragon's Lair. Prawdziwy rozkwit technologii nastąpił jednak w połowie lat 90., gdy napędy CD trafiły pod strzechy, skutkując wysypem tzw. filmów interaktywnych. Trend ten wygasł pod koniec lat 90. wraz z rozwojem grafiki 3D. A dziś, paradoksalnie, to nie wielcy wydawcy, ale małe niezależne studia, w grach wideo przywracają FMV do życia.

wystarczy obserwować drugi z głównych monitorów, albo wsłuchać się w nakładające się na siebie dwie ścieżki z dźwiękiem. Póki co wszystko zrozumiałe? Dobrze, bo to jeszcze nie koniec.

Jako realizator podejmujemy też istotne decyzje dotyczące prezentacji materiałów informacyjnych. Od nas zależy, czy wiadomość dotyczącą nowej polityki zwalczania przestępczości zilustrujemy zdjęciem bandziorów celujących w widza z pistoletów, czy może obrazkiem groźnie wyglądających szeregów policjantów w pełnym rynsztunku. Pokażemy celebrytę w objęciach ukochanej osoby, czy może wymiotującego po wyjściu z klubu? Trzeba decydować szybko. A i to jeszcze nie wszystko.

Dochodzą nam bowiem obowiązki związanie z dostrajaniem sygnału, aby ominąć zakłócenia. Przyznam, że akurat ta mechanika była dość irytująca i trochę „przekombinowana". Na deser trzeba jeszcze w odpowiednim momencie włączać reklamy i przełączać czołówkę programu, kierując się odliczającymi czas do końca danego segmentu zegarami… oraz ogólnym wyczuciem. Innymi słowy kupa roboty. A czy wspomniałem, że wszystko to trzeba ogarniać jednocześnie?

Ba, istnieje spore prawdopodobieństwo, że twórcy jeszcze kilka komplikujących życie mechanizmów dołożą. W końcu w pokoju realizatorskim parę wtyczek do których podłączany jest sprzęt pozostało pustych, co prowadzi do nieuchronnej konkluzji, że podzielność uwagi zostanie przetestowana jeszcze solidniej, po podłączeniu kolejnych urządzeń w dalszej części gry.

Przepraszamy za usterki

Jeśli nie macie jeszcze skojarzeń z Papers, Please, przebojowym indykiem, który pozwolił graczowi wcielić się w prowadzącego wyjątkowo stresujący żywot funkcjonariusza straży granicznej, to pozwólcie, że zwrócę uwagę na kilka innych podobieństw. Obydwie gry mają bardzo mocny, centralny wątek polityczny. Papers, Please kazało nam realizować wyjątkowo niehumanitarną politykę imigracyjną autorytarnego państwa – zmieniającą się w miarę jak ewoluowała sytuacja międzynarodowa i wewnętrzna Arstoczki. Not For Broadcast zaczyna się w momencie gdy do władzy dochodzi populistyczna partia, i już z pierwszych

„rozdziałów" gry w ramach wczesnego dostępu można wywnioskować, że postawa prostego „funkcjonariusza mediów" może mieć swoje polityczne konsekwencje… Przedstawienie nowej minister z dyplomem w ręce może być na szczytach władzy mile widziane, pokazanie jej balującej na imprezie – niekoniecznie.

Not For Broadcast, podobnie jak Papers, Please, ma też wątek rodzinny rozgrywający się pomiędzy kolejnymi wejściami antenowymi. W wypadku gry NotGames jest on bardziej fabularyzowany, choć z czasem również zaczyna się kręcić wokół kwestii finansowych. Podobnie jak w przypadku Papers, Please, sumienna i wytężona praca owocuje lepszymi zarobkami. Ale co, gdy obowiązki wymagają zostawienia sumienia w domu?

Za chwilę dalszy ciąg programu

Not For Broadcast unika przy tym pokusy czynienia osłabiających przekaz gry aluzji do bieżącej sytuacji politycznej Wielkiej Brytanii (gdzie toczy się akcja gry). Zamiast tego **oferuje satyrę na polityczny populizm** (każdej proweniencji) **oraz lekko szydercze spojrzenie na rolę mediów**. Żarty twórców czasem trafiają w sedno, innym razem niekoniecznie, ale nawet gdy zawodzi scenariusz czy sposób prezentacji humoru, to przekaz pozostaje dość jasny, bo świetnie komunikują go mechanizmy gry. To samo można powiedzieć o popisach aktorskich. Niby na pierwszy rzut oka widać, że w większość występujących w grze postaci wcielają się naturszczycy – zapewne krewni i znajomi deweloperów. Ale też ani razu nie miałem poczucia, że fatalna gra aktorska kompletnie jakąś scenę położyła. Jasne, bywają reakcje i sentencje wypowiedziane w sposób sztuczny, lecz wszystko to zgrabnie komponuje się z pomysłem na grę i jej atmosferą.

Czy zatem zapowiada się jednoznaczny hit, a może nawet dzieło, które rozpocznie renesans produkcji korzystających z sekwencji FMV? Z odpowiedzią na to pytanie trzeba się jeszcze na jakiś czas wstrzymać. Wersja gry z wczesnego dostępu wciąga, ale wiele zależy od tego jak duży będzie produkt końcowy. I czy twórcy zdołają wprowadzić w nim elementy losowe.

Wydanie early access ma trzy „rozdziały" (czyli dni, które spędzamy w pracy). Cały materiał zdołałem przejść w ciągu jednego wieczora, a ochota do ponownego rozegrania każdego poziomu była stosunkowo ograniczona. Możliwość podsłuchania o czym gadają dziennikarze, gdy nie znajdują się na wizji była intrygująca, ale nawet ona nie wydłużyła szczególnie mocno mojego czasu spędzonego z tym tytułem. A twórcy zapowiadają, że pełna wersja gry ma mieć zaledwie dziesięć poziomów.

Dlatego właśnie obawiam się, że w przeciwieństwie do wspomnianego Papers, Please, gra ze studia NotGames może okazać się produkcją, którą nie będziemy się cieszyć zbyt długo. W końcu ile razy przeciętny gracz zdoła obejrzeć to samo nagranie nie umierając z nudów? Z drugiej jednak strony **potencjał związany z tym pomysłem jest ogromny** i nie zdziwiłbym się, gdyby z czasem pojawiały się dodatkowe scenariusze, być może nawet opracowane przez samych fanów. Przyjęta konwencja na pewno na to pozwala, a do realizacji dodatkowego materiału wystarczy pomysł, scenariusz, trochę samozaparcia i parę kamer wideo, które każdy nosi w kieszeni. Ja w każdym razie porzucam dziennikarską bezstronność i mocno trzymam kciuki za powodzenie tego projektu. |CDA|

CIESZY
- pomysł
- klimat
- fabuła

NIEPOKOI
- potencjalna długość gry

Czasem kamera pokaże widzom więcej, niż chcieliby zobaczyć...

...innym razem realizator będzie przewracał oczami słuchając bzdur opowiadanych przez zaproszonych do studia gości.

- PRODUCENT: LOST IN DAYS STUDIO
- DATA WYDANIA: 2021
- JAK ZAGRAĆ: WCZESNY DOSTĘP NA STEAMIE (40 ZŁ), DEMO NA STRONIE STUDIA
- MULTI: BRAK

NOSTALGIA • SYMULACJA • SANDBOX

JUŻ GRALIŚMY!

NO TIME

Odpala DeLoreana: **Joanna Pamięta-Borkowska**

Dzieciak we mnie śmieje się do rozpuku. Z radości.

Zostanę tu, bo dobrą pogodę mają.

W opisie No Time ani razu nie pada tytuł filmu z trylogii „Powrót do przyszłości", jednak nawiązania są oczywiste. Charakterystyczny samochód pełniący rolę wehikułu czasu, postać szalonego naukowca, specyficzny humor – wielbiciele hitu sprzed lat będą zachwyceni. W dodatku No Time nie jest przygodówką, jak wydana w 2010 roku Back to the Future: The Game, ale... **symulacją podróży w czasie**.

Wcale nie taka piękna ta przeszłość

Gra zaczyna się ucieczką z kompleksu naukowego zaatakowanego przez obcych agentów. Wcielamy się w naukowca, który przenosi się w czasie na pokładzie samochodu do złudzenia przypominającego DeLoreana. Jego pierwszym zadaniem jest więc nauka obsługi wehikułu.

Muszę się jednak przyznać, że **początek nie należał ani do łatwych, ani do specjalnie przyjemnych**. Co to jest, dlaczego takie toporne i surowe, dlaczego ci przechodnie są tak niemożliwie szpetni? W dodatku przyzwyczajona do współczesnych produkcji, w których ekran usiany jest wskaźnikami, kompasami i mapami, bez cierpliwego przewodnika prowadzącego mnie za rączkę, bym przypadkiem nie wpadła do rzeki, czułam się trochę jak dziecko we mgle.

W rzeczywistości sterowanie jest proste, a podręczny terminal zawiera wszystko, co potrzebne początkującemu podróżnikowi w czasie. Podobnie jak w Towns (które niestety nigdy nie opuściło wczesnego dostępu), wszystkiego trzeba się nauczyć i być bardzo dokładnym w tym, co się robi. A przy okazji dać się ponieść nostalgii oraz nie traktować nieciekawej i uproszczonej oprawy graficznej jako głównego wyznacznika atrakcyjności gry.

Zaczyna się od odpalenia reaktora w nieco przegrzanym „DeLoreanie". Lądujemy na moście, w oddali majaczą domki, śpiewają ptaki. Z terminalu, który pełni też rolę pamiętnika, dowiadujemy się, że uciekliśmy z kompleksu naukowego, używając do tego samochodu. Nasz wehikuł potrzebuje jednak zasilania, więc nadarza się idealna okazja do nauki obsługi.

Posługiwanie się przedmiotami bardzo się przyda, bo w grze musimy jakoś zarabiać pieniądze, a najłatwiej zrobić to wykonując liczne drobne zlecenia. Jedno z nich polega np. na wykonywaniu pizzy na czas. (BTW: obecne w grze bugi czasami uniemożliwiają pracę...). No Time nie jest też tylko sandboksem – **ma apetyczną fabułę**. Na obecnym etapie są pierwsze dwa akty, które wystarczają na 2-3 godziny grania.

Your future is whatever you make it

Wisienką na torcie jest zabawa czasem. Na zegarze samochodu możemy ustawić dowolną datę między (umownym) rokiem zerowym a 2030, z dokładnością co do minuty. Moment kiedy z zapyziałego miasteczka wystrzeliwujemy prosto w futurystyczne miasto, pełne latających pojazdów i neonów, jest wyjątkowy. Ludzie wyglądają nieco inaczej w zależności od wybranego okresu, na szczęście jednak wszyscy mówią tym samym angielskim. W No Time istnieje kilka epok, ale przejście między nimi nie jest, niestety, płynne.

Potencjał drzemiący w manipulowaniu przeszłością i przyszłością jawi się bardzo interesująco. W sieci można znaleźć choćby nagrania ze zlotu wehikułów i próby okradzenia siebie samego. Oczywiście możliwości wpływania na otoczenie są dość ograniczone (nie da się zabić własnych rodziców ani zniszczyć jakiegoś budynku). Świat No Time przestrzega jednak konsekwencji i, **mimo że obecnie wciąż jest pełen błędów, a wiele opcji nie działa, to warto zapamiętać tę grę**. Twórcy intensywnie nad nią pracują i uważnie słuchają zgromadzonej na Discordzie społeczności, jest zatem spora szansa, że wyjdzie z tego prawdziwa perełka. |CDA|

No to wio!

CIESZY

- mechanika podróży w czasie – to działa!
- interesująca fabuła
- liczne nawiązania do filmów

NIEPOKOI

- toporna oprawa graficzna – potrzeba czasu, by ją polubić
- fatalne udźwiękowienie
- problemy z manipulacją przedmiotami

Powrót do teraźniejszości

DeLorean Motor Company ma zamiar wyprodukować w tym roku nowe egzemplarze legendarnego samochodu. Wiadomo, że będą poruszać się w jednej linii czasowej. Póki co.

- PRODUCENT: PANSTASZ
- DATA WYDANIA: IV KWARTAŁ 2020
- JAK ZAGRAĆ: WCZESNY DOSTĘP NA STEAMIE (54 ZŁ)
- MULTI: BRAK

RPG • TAKTYCZNA • ROGUELIKE • PRZYGODÓWKA TEKSTOWA

JUŻ GRALIŚMY!

恐怖の世界 WORLD OF HORROR

Lubi... nie lubi... jednak lubi: **9kier**

Dałam szansę World of Horror trzykrotnie. Za każdym razem było mi trochę smutno.

O polskiej produkcji stworzonej przez dentystę dowiedziałam się z zapowiedzi Crossa w CDA 06/2017. Trzy i pół roku później, w październiku 2019, ponownie dałam szansę demu i szkole, po której grasuje psychopatka z wielkimi, ostrymi nożycami. Wreszcie dorwałam się do rozbudowanej wersji, gdy tylko zadebiutowała we wczesnym dostępie na Steamie. W każdej z tych sytuacji produkcja wywoływał we mnie głębokie rozczarowanie i żal nad zmarnowanym potencjałem... dopóki nie spojrzałam na zabawę z innej strony.

Rozwiąż sprawę w dzień

World of Horror – ze względu na makabryczne, czarno-białe obrazy – tak często porównuje się do komiksów Junjiego Ito, że sama wpadłam w tę pułapkę. Moja całkiem jeszcze świeża fascynacja dziełami japońskiego artysty (o którym więcej w ramce) nie pozwalała mi nie zauważyć, jak kiepsko historie polskiego developera wypadają na tle japońskiego rysownika. Nie chodzi nawet o kreskę, bo ta jest niezła, ale o historie i sposób ich prowadzenia. Pięć losowo wybranych spraw, które należy rozwiązać w trakcie każdego podejścia, wypchanych jest kultystami, szaleńcami, mackami, magicznymi księgami, tajemniczymi listami, przerażającymi miejscami, duchami i groteskowymi, zmutowanymi kreaturami, a to tylko niewielka cząstka tego, co wymyślił panstasz. Na tle opowieści Junjiego Ito, zazwyczaj jednowątkowych i budujących atmosferę powoli, World of Horror zdaje się płytkie i żałosne. **Jeśli chcesz się przy nim dobrze bawić, natychmiast pozbądź się oczekiwań, że jakkolwiek zbliży się do poziomu japońskiego rysownika.**

Kiedy uświadomiłam sobie, że wbrew powszechnej opinii dzieła nie mają ze sobą dużo wspólnego, mogłam spojrzeć na Świat horroru jak na to, czym faktycznie jest – cyfrowym, w dużej części proceduralnie generowanym erpegiem, którego szkielet **niewiele różni się od lovecraftowych planszówek: Arkham Horror i Eldritch Horror**.

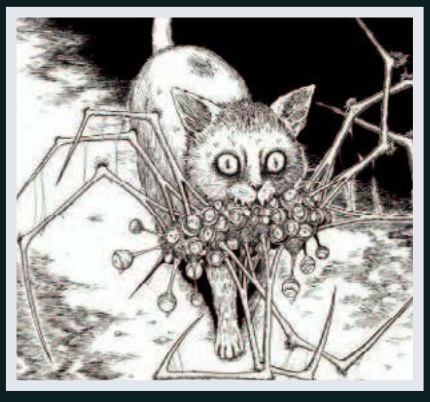
Moja pierwsza sesja

Rdzeń gry polega na rozwijaniu postaci (jej statystyk i ekwipunku), podróżowaniu po różnych lokacjach oznaczonych na mapie miasta (posiadłość, wieś, szkoła, szpital itp.) i mierzeniu się z wydarzeniami losowymi, z których część przypisana jest do scenariusza, a część może pojawić się w każdej ze spraw. W trakcie przygód prędzej czy później napadnie cię psychopatka pragnąca wyciąć i zabrać ci twarz, spotkasz kraby żerujące na nabrzmiałych zwłokach albo postanowisz odwiedzić duchownego, a ten poprosi cię o pomoc w przenoszeniu pudeł. World of Horror to w zasadzie zbiór czasem zwyczajnych, a częściej niepokojących historyjek, z których każda mogłaby posłużyć jako inspiracja do napisania creepypasty. Dziwaczne danie podane w restauracji, samotna rzeźba, zapomniana księgarnia… Dzieje się tak dużo, że dałoby się tym obdzielić kilkadziesiąt wytwórni filmowych. **Ciągła akcja angażuje, ale traci na tym klimat** – jeśli co chwilę wyskakuje na ciebie potwór albo tracisz poczytalność, szybko się przyzwyczajasz i napięcie znika. Skojarzenie z początkującym Mistrzem Gry, który właśnie kupił podręcznik, chce poprowadzić swoją pierwszą sesję w „Zew Cthulhu" i pakuje

Bowi. Hipnotyzuje. Drażni. Angażuje.

Turowe starcia polegają na wypełnianiu paska rozmaitymi czynnościami.

Pyk.



Junji Ito

Niewiele czytam komiksów, ale mangi tego japońskiego artysty uważam za naprawdę zachwycające. Tworzy niesamowicie klimatyczne, makabryczne, czarno-białe horrory i to jeden z niewielu twórców, o których mogę powiedzieć, że naprawdę rozumieją, o co chodzi w gatunku. Przeczytałam dopiero trzy zbiory krótkich historii („Fragments of Horror", „Shiver" i „Smashed") – innowacyjnych, świetnie poprowadzonych, naprawdę inspirujących – i właśnie zaczęłam „Uzamaki", ale jestem tak... zazdrosna. Junji Ito, czy mogę zamienić się z tobą na mózgi? Obiecuję, że wytnę szybko i nie będzie bolało.

w jedną krótką sesję całą lovecraftową sztampę, jest bardzo na miejscu.

Wśród spraw do rozwiązania znajdują się choćby – oprócz wspomnianej morderczyni z nożycami – niepokojąca restauracja z uzależniającym ramenem, mężczyzna zafascynowany stworzeniem syreny, pogrzeb wujka czy obsesja na punkcie węgorzy. Z puli za każdym razem wybieranych jest pięć (poza trybem z niekończącą się fabułą), a ich rozwiązywanie daje kolejne klucze do okolicznej latarni morskiej. Z dnia na dzień zmienia się też samo miasto...

Nie będę zdradzać więcej informacji związanych ze scenariuszem, abyście mieli przyjemność odkrywania historii na własną rękę, ale wspomnę, że większość spraw ma więcej niż jedno zakończenie. Warto dążyć do odkrycia wszystkich, zwłaszcza że **osiągnięcia, zdobywane m.in. właśnie za finały, odblokowują nową zawartość** – lokacje, wydarzenia, przedmioty i kosmetykę pokroju ubrań. Im więcej grasz, tym większe staje się zróżnicowanie, a im więcej wiesz o rozgrywce, tym łatwiej o kolejne osiągnięcia.

Właśnie one – choć zazwyczaj na ten aspekt zabawy pluję – sprawiły, że przystanęłam przy becie World of Horror na dłużej. A potem na kolejną godzinę. I kolejną. Pomimo rozpatrywania w kółko znanych wydarzeń i nagromadzenia fabularnej sztampy ta polska produkcja ma w sobie coś hipnotyzującego. Osiągnięć nie zebrałam nawet jeszcze połowy, ale wszystko przede mną, zwłaszcza że dopiero teraz czuję, że wiem, z czym to się je – i nawet kiedy **absolutnie wszystko w tej grze chce mnie zabić lub doprowadzić do szaleństwa**, czuję się w niej naprawdę pewnie(*).

Ikonki z piekła rodem

Początki były jednak naprawdę trudne i nieprzyjemne. **Interfejs jest koszmarny** i nauczenie się swobodnego przełączania się między zakładkami zajęło mi znacznie dłużej, niż powinno, zwłaszcza że popełniłam błąd i próbowałam ogarnąć podstawy w czasie streamu, gdy rozpraszał mnie czat. Nie pomagały liczne bugi, z których większość powinna być już w tej chwili pieśnią przeszłości – panstasz patchuje grę jak szalony – a także **nudnawa i raczej toporna turowa walka,** polegająca na wypełniania paska aktywnościami zajmującymi określoną ilość czasu. Niektórych aspektów gry, jak choćby pola „aktywne rytuały", jeszcze nie rozumiem.

W dniu wysyłki tego numeru CDA do druku wprowadzono kolejnego patcha, którego niestety nie miałam już okazji przetestować. Niewykluczone więc, że kiedy to czytasz, interfejs wygląda trochę inaczej niż na screenach albo że zmienił się jakiś mechanizm – na przykład system starć. **|CDA|**

CIESZY

- **hipnotyzujący erpeg**
- **mnóstwo zawartości do odblokowania**
- **stylowa grafika i wiele palet kolorystycznych**
- **rozwijana na bieżąco**
- **mnóstwo się dzieje...**

NIEPOKOI

- **...i traci na tym klimat**
- **koszmarny, nieprzyjazny interfejs**
- **mało porywające starcia**
- **okazjonalne bugi**

(*) Może czas zwiększyć poziom trudności...? Chyba jeszcze trochę się boję.

- PRODUCENT: TRIPWIRE INTERACTIVE
- DATA WYDANIA: 22 MAJA
- JAK ZAGRAĆ: POCZEKAĆ DO PREMIERY
- MULTI: BRAK

RPG • REKINY • ROZRYWANIE

JUŻ GRALIŚMY!

MANEATER

Poczuł krew: **Witold**

Maneater to gra zaskakująco nieoryginalna w swojej oryginalności. Jest bowiem prostą opowieścią o zemście: szwarccharakter zabija matkę protagonisty, ten zaś cudem uchodzi z życiem i ćwiczy, by móc ostatecznie dorwać drania. A, byłbym zapomniał: główny bohater jest rekinem.

Mimo że produkcja Tripwire faktycznie jakąś tam fabułę ma, twórcy nawet przez chwilę nie oczekują od nas, że się nią zainteresujemy. Określenie „pretekstowa" zdaje się wręcz ukute specjalnie dla niej: w krótkim prologu pozwalającym poczuć się w wodzie jak – ekhem – ryba, **kierujemy losami potężnego rekina terroryzującego wybrzeża Ameryki**. Pech chce, że nasza frywolność ściąga uwagę Scaly Pete'a, tutejszego kapitana Ahaba. Owładnięty nienawiścią do rekiniego rodu rybak chwyta nas i zaczyna proces patroszenia.

Wtem – plot twist! – okazuje się, że rekin była kobietą: Pete wyciąga z jej brzucha małe rekiniątko (gracza), które puszcza wolno, by zapolować na nie, gdy stanie się godnym przeciwnikiem. My zaś, być może oburzeni taką protekcjonalnością, odgryzamy mu rękę i czmychamy w głąb wody. Konflikt zyskuje więc osobisty charakter dla obu stron, a naszym celem od teraz staje się nabieranie sił przed ostatecznym starciem z Petem.

Naszego rekina będziemy mogli levelować, aż zostanie najgrubszą rybą w każdym stawie.

Wielki błękit

Nie ma co jednak narzekać na prostotę historii, skoro sprawnie usprawiedliwia rozgrywkę. **W Maneaterze chodzi właśnie o jedzenie, nabieranie masy i osiąganie kolejnych etapów rozwoju ryby.** Na samym końcu tej drogi czeka nas walka ze wspomnianym łowcą, a po drodze wiele pomniejszych konfliktów mających na celu uzgodnienie, kto w danym akwenie jest drapieżnikiem alfa.

Idea opracowania gry cRPG w otwartym świecie z rekinem w roli głównej jest oczywiście absurdalna. Co zaskakujące, po dwóch godzinach z grą mam wrażenie, że to może się udać. **Zamiast spodziewanej pożywki dla youtuberów dostałem bowiem średniobudżetową produkcję, na którą autorzy mają własny pomysł**.

Krótko po ucieczce przed Petem trafiamy do pierwszej kryjówki i rozpoczynamy właściwą zabawę. Świat gry podzielony jest na siedem obszarów, które otwieramy, osiągając odpowiednią masę czy zdobywając potrzebne umiejętności. W ramach odblokowanych już stref przemieszczamy się w miarę dowolnie, co jakiś czas musząc jedynie przepłynąć pod płotem czy dać susa nad siatką. Nic nie stoi również na przeszkodzie, by wyskakiwać na ląd, gdzie jednak ze zrozumiałych względów przebywać możemy tylko przez krótką chwilę. Pozwala to skrócić sobie drogę, znaleźć sekrety czy zapolować na ludzi – ale do tego jeszcze dojdziemy.

Świat gry ma multum aktywności, acz bardzo do siebie podobnych. Możemy więc szukać (to duże słowo jak na to, że ich położenie jest zaznaczone na mapie) specjalnych tablic, otwierać skrzynki, przetrzebiać okoliczną faunę, polować na ludzi czy mierzyć się z lokalnymi osobnikami alfa. Najlepiej skupić się (przynajmniej w pierwszych godzinach gry) na misjach fabularnych zapewniających odrobinę potrzebnego zróżnicowania – w ich skład wchodzą co prawda wyżej wymienione zadania, ale dają przynajmniej wymierne poczucie rozwoju.

Wodny świat

Nawet największe zatrzęsienie atrakcji nie zdałoby się na nic, gdyby sama rozgrywka ciągnęła ten tytuł na dno. Z tym jest zaś... różnie. Poważny problem Manetara stanowi jego środowisko – sporej części gry trudno nie nazwać inaczej niż jednym wielkim podwodnym poziomem, tych zaś gracze nie lubią przecież nie bez powodu. **Jeżeli samo pływanie w zanurzeniu działa naprawdę przyzwoicie, to już walka w głębinach...** W przypadku niewinnych roślinożerców nie jest jeszcze tak źle – chwytamy gupika czy żółwia i w zależności od naszych aktualnych gabarytów albo zjadamy go naraz, albo musimy odrobinę pożuć (przyciskiem ataku) i w ostateczności pomachać pyskiem (gałką), oszałamiając ofiarę. Faktycznie można poczuć się jak siejący grozę żarłacz.

Gdy jednak trafimy na innego drapieżnika, oj, wtedy zaczyna się festiwal nieporadności. Ktoś uznał bowiem za świetny pomysł zrobienie gry o rekinie z systemem uników, atakami słabym czy silnym oraz strzelaniem pociskami (tj. pochwyconymi mniejszymi stworzonkami) do celu. Nie

Grywalność kosztem realizmu – motto Tripwire przy tworzeniu Maneatera.

zrozumcie mnie źle, nie obraziłbym się za możliwość schwytania tarczy płetwą i powolnego okrążania wroga w oczekiwaniu na szansę na wyprowadzenie ciosu. Ale na litość morską, akcja tej produkcji dzieje się w wodzie, trójwymiarowej przestrzeni wypełnionej wrogami śmigającymi wokół nas bez poczucia umiarkowania lub przyzwoitości.

Świadomi tego problemu twórcy każdy wrażу atak oznaczają stosownym sygnałem – walka sprowadza się więc do ciągłego wciskania przycisku uniku dającego nam właściwie nieśmiertelność i sposobność powolnego podgryzania przeciwnika, aż pasek jego życia łaskawie skurczy się do zera. Niezależnie od tego i tak czasem zostaniemy przypadkowo pacnięci – wtedy odpływamy na odnawiającą zdrowie rybkę, wróg zaś cierpliwie podąża za nami, nie będąc w stanie nas dosięgnąć. To irytujące, ponieważ – oprócz samych wymogów fabularnych – podwodna walka jest niezbędna do rozwoju naszego rekina. Po pierwsze z różnych rodzajów przeciwników pozyskujemy substancje odżywcze wpływające na m.in. liczbę punktów zdrowia, szybkość czy siłę ataku. Pozwalają nam też po prostu rosnąć i zdobywać kolejne poziomy (a także etapy rozwoju rekina). Dodatkowo za pokonanych osobników alfa dostajemy... części ekwipunku.

Nasza ryba może więc, ten, no, założyć szczęki zdobyte za pokonanie krokodyla. Co więcej, często charakteryzują się one dodatkowymi właściwościami – nowe zęby mogą np. razić obszarowo prądem. Bo przecież dlaczego by nie? W pełnej wersji mamy doczekać się zestawów przedmiotów, buildów etc. – na podstawie ogranego fragmentu mogę jedynie stwierdzić, że otrzymujemy je raczej sporadycznie.

Szczęki

Na deser – rekinim zwyczajem – zostawiłem sobie ludzi. Interakcje z nimi, chociaż może to niewłaściwe słowo, są bowiem najprzyjemniejszym elementem Maneatera. Podczas ganiania za „cywilami", tj. przeróżnymi plażowiczami, wędkarzami etc., możemy spokojnie pływać z wynurzoną płetwą, co znacznie ułatwia nawigację i pozwala skupić się na tym, co najważniejsze – polowaniu. W takich momentach możemy poczuć się, jakbyśmy urwali się prosto ze „Szczęk": wciągamy pod wodę nieuważnych pływaków, skaczemy nad molo, porywając opalające się tam osoby czy połykamy w kilku chapsach rower wodny wraz z kierującymi nim nieszczęśnikami. W przypływie brawury możemy też wyskoczyć na ląd i ganiać za kąskami po brzegu – **trzeba przyznać, że jest to zaskakująco satysfakcjonujące**. Pal sześć, że panika wśród ludzi jest jedynie werbalna, bo ci nieprzesadnie są skorzy do ucieczki przed rekinem. Sianie zniszczenia jest porównywalnie przyjemne z tym znanym z GTA – i tak jak tam wraz z eskalacją działań zarabiamy kolejne gwiazdki, co przekłada się na coraz poważniejsze siły rzucane przeciwko nam (włącznie z wojskiem).

Walka z kolejnymi przybyłymi strażnikami porządku jest wyjątkowo przyjemna – możemy niszczyć ich pojazdy, porywać pojedynczo z pokładów, rzucać w nich pochwyconymi ludźmi etc. A gdy naprawdę na to zasłużymy, naszym śladem ruszają specjalni imienni myśliwi – skonsumowanie ich wszystkich jest tym, czego nie można sobie odmówić.

Kształt wody

Nie będę wyrokować, czy Maneater obroni się jako pełnoprawna produkcja. Bez wątpienia nie jest „śmiesznym symulatorem rekina", jak twierdzą niektórzy. Jednocześnie jednak co nieco mu brakuje, aby można było go nazywać poważnym RPG. **Dwie godziny, które spędziłem z tytułem, wspominam bardzo dobrze – mam jednak świadomość, że do przesytu brakowało już niewiele.** Czy gra będzie w stanie utrzymać naszą uwagę na dłużej? Jeżeli całość będzie wyglądała tak jak początek, obawiam się, że nie. |CDA|

Autorzy mają pomysł na grę, ale gorzej z jego realizacją.

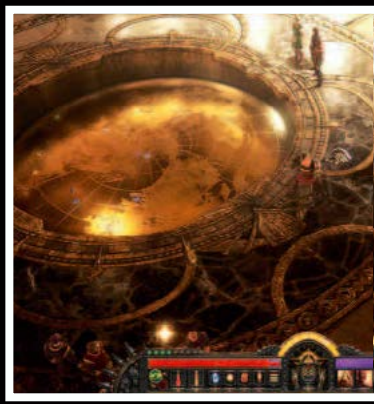
CIESZY

- **polowanie na ludzi**
- **odkrycie swojego wewnętrznego rekina**

NIEPOKOI

- **walka pod wodą**
- **małe zróżnicowanie aktywności**

Choć ten numer zaczął się mocnym działem zapowiedzi, w recenzjach również uderzamy bez pardonu... chociażby pierwszą w tym roku „dychą"! Oprócz niej: przemoc, krew, demony, dobre remastery, złe remastery, indycze perełki... A i tak wygrywa trybun Daeliusz i jego Praetorians HD! *[enki]*



STATYSTYKA: **ZRECENZOWANO 21 GIER**

GAME WALKER

DREAMS

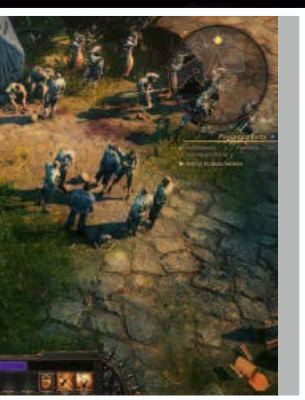
- AUTOR: BASTIAN
- PS4
- STRONA: 42

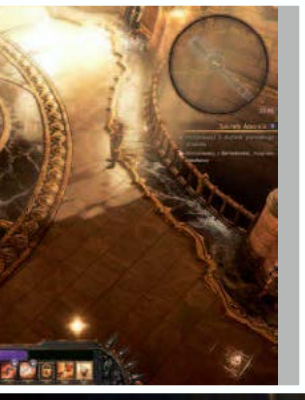
Bastian: Dreams to błąd w matriksie. To trochę nie ma prawa istnieć. Media Molecule stworzyło bowiem intuicyjne, przyjazne środowisko do tworzenia gier (i ogrywania tychże) z całym dobrodziejstwem inwentarza: osobliwym „językiem programowania", edytorem animacji, modeli, środowiska, kompozytorem i mnóstwem innych narzędzi... tyle że na PS4. Przez to mam obawy, że ten genialny twór zwyczajnie nie otrzyma tyle uwagi, na ile zasługuje. Jestem urzeczony.

DaeL: Ufff... dobrze, że tylko na PS4. Od jakiegoś czasu dziubię kod do swojej gry, ale już trzy razy engine zmieniałem, zaczynając wszystko od nowa, bo co i rusz wychodzą ciekawsze narzędzia. Przynajmniej mnie Dreams nie będzie korcić.

Siekiera: Rzecz absolutnie niewiarygodna. Właśnie dla takich tytułów warto kupić Pleja.

Joanna: Nie mogę przeboleć, że Dreams jest tylko na PS4. Potrzebuję tego!





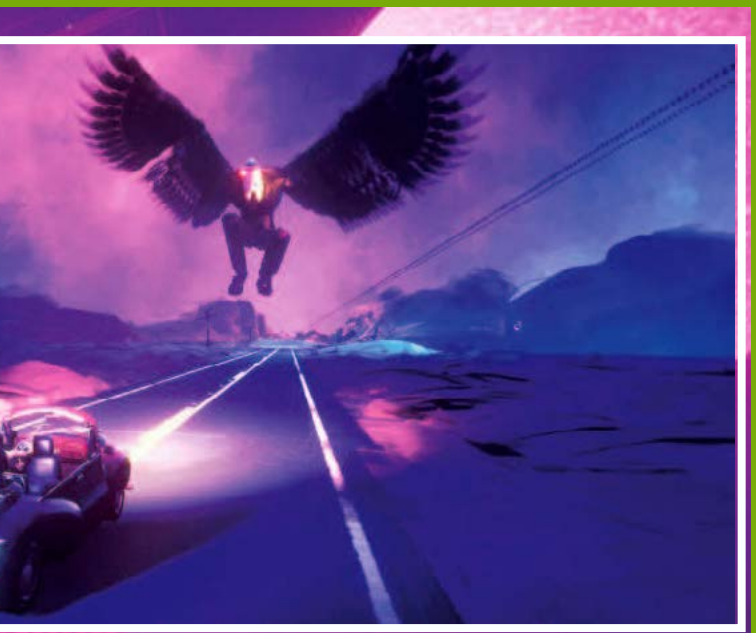
WOLCEN: LORDS OF MAYHEM

- AUTOR: EUGENIUSZ SIEKIERA
- PC
- STRONA: 48

Siekiera: Gra mroczna, brutalna i satysfakcjonująca. Ale i trudna w ocenie, bo lawina problemów, jaka z niej wypłynęła tuż po premierze, mogłaby utopić niejeden projekt. Na szczęście po takim zastrzyku gotówki ekipa nie musi martwić się o to, że zacznie przymierać głodem, wprowadzając systematyczne poprawki.

enki: Najwyższy czas, bo ciężkie kroki gotowych zdeptać całą konkurencję kontynuacji Diablo i Path of Exile słychać już zza gór. Ciekawe, czy Wolcen będzie w stanie stawić im czoła, gdy przyjdzie czas. Bo Warhammerowe hack'n'slashe na pewno nie staną z nim w jednym rzędzie.

Bastian: Od Path of Exile się odbiłem, za Diablo IV tuptam nóżkami, a Wolcen robi naprawdę dobre pierwsze wrażenie. Ogrywałbym.



JOURNEY TO THE SAVAGE PLANET

- AUTOR: NINHO
- PC PS4 XBO
- STRONA: 52

Ninho: Pulpowa stylistyka, humor nawiązujący do amerykańskich reklamówek propagandowych z lat 60. i cała planeta do odkrycia. Każda składowa trafia w moje gusta, całość ostatecznie aż tak dobrze ze mną nie rezonuje. Ale póki nie opatrzy się humor i pętla gameplayowa, póty bardzo przyjemna zabawa. Szkoda tylko, że z rozczarowująco nijakim finałem.

Cerebrum: Eksploracja i poznawanie dziwacznych miejsc to moje hobby, a tutaj jeszcze mogę katalogować florę i faunę! Och! Ponadto humor przebijający się we fragmentach, które widziałam, trafił w me gusta. Czekam, aż położę łapska na tym tytule i przeoram tę planetę wzdłuż i wszerz.

PYTANIE I ODPOWIEDZI

Najdziwniejsza/najśmieszniejsza rzecz, jaka przydarzyła ci się w grze.

Cursian: Kiedy w zeszłym roku, w dzień swoich urodzin, grałem w WoW-a, w ciągu godziny przypadkowo „wydropiłem" z mobków świetnego epika do transmogryfikacji oraz całkiem rzadkiego wierzchowca. Razem było to warte grubo ponad milion złotych monet. Problem w tym, że grałem wtedy moim krasnoludzkim altem, a nie zwyczajowym taureńskim szamanem, który tkwi sobie radośnie na innym serwerze. Sam nie wiedziałem, czy mam się śmiać, czy kląć.

Smuggler: Wspominałem o tym parę razy... W „Sercu z kamienia" za diabła nie mogłem pokonać Klucznika (bo też grałem wtedy niezbyt wylevelowanym Geraltem). W końcu się poddałem, a że terminy goniły, poprosiłem Crossa, który w Dark Souls radził sobie doskonale, by mi pomógł. Cross siadł, chwycił pada i... Klucznik padł po pierwszym ciosie – choć absolutnie nie powinien, bo wcześniej takie cięcie zabierało mu góra 10% paska życia, a tu zaczynaliśmy od nowa... To był zapewne jakiś bug. Cross z kamienną twarzą wstał i powiedział „już". To było najdziwniejsze i najbardziej upokarzające dla mnie jako gracza 5 sekund w historii.

Bastian: Jezu, pamiętam, widziałem to na własne oczy. Wracając: dziwności i śmiesznostki w grach zwykle powodują glicze i bugi. Miesiąc temu ogrywałem Crash Team Racing NF po sieci, na początku wyścigu byłem na przedzie stawki, przez nieuwagę spadłem w przepaść i... mimo wyprzedzenia innych graczy wciąż byłem ostatni – zwyczajny bug. Niewiele myśląc, jechałem dalej, znów wypadłem z trasy i gokart zresetował się mi na linii mety. Bug się naprawił, a ja mimo okrążenia w plecy zdołałem dogonić resztę przeciwników i ostatecznie skończyć na drugim miejscu. Juhuuu.

Mac Abra: W grze taktycznej Combat Mission pod koniec którejś misji zostało mi już tylko pięciu żołnierzy wyposażonych w karabiny i pistolety maszynowe. Po czym zobaczyłem, jak w moją stronę toczy się niemiecki Tygrys. Wydałem swoim rozkaz okopania się i obrony, ale było oczywiste, że czołg po prostu rozjedzie ich na miazgę, nawet nie oddając jednego strzału. Gdy Tygrysa dzieliło od tego oddziałku z 600 metrów, jeden z moich, snajper, strzelił do niego i trafił w wystawioną przez właz głowę kierowcy. Tygrys stanął, a po 2-3 turach załoga spanikowała i opuściła czołg. Wygrałem tę misję, ale gdybym coś takiego obejrzał w kinie, tobym się krzywił, że scenarzysta stanowczo tu przesadził...

Cerebrum: W grze zwanej życie, podczas grania w grę Gothic. Nie mogąc zaszlachtować jakiegoś przeciwnika (już nie pamiętam nawet, co to było), byłam tak wściekła na swoje bycie nogą, że darłam się strasznie. Tak strasznie, że sąsiedzi wezwali policję, bo myśleli, że jakiś gwałt się w mym mieszkaniu dzieje.

THE SUICIDE OF RACHEL FOSTER

- AUTORKA: 9KIER
- PC
- STRONA: 60

9kier: Połączenie atmosfery Gone Home z mechaniką dialogów znaną z Firewatcha. Bardzo szkoda, że zwiedzany hotel jest w większości pusty, najciekawsze wątki nie zostały pociągnięte, a krótka gra rozkręca się bardzo powoli, a potem nagle kończy. Jest w porządku, tyle że widzieliśmy już milion takich gier.

Bastian: Rachel Foster. Moje myśli krzyżują od razu Rejczel z Przyjaciół wraz z Domem Zmyślonych Przyjaciół Pani Foster... ech, chyba nie powinienem się przepracowywać.

Cerebrum: Ukradłeś mi moje skojarzenia, wyjdź, proszę, złodzieju. Wracając do gry: niezależne przygodowe to to, co bardzo lubię, jednak przy Rachel wyczytałam, że drogą do rozwiązania zagadki jest telefon komórkowy. A po ogrywaniu Simulacry 2 mam póki co awersję do scrollowania.

Bastian: <wychodzi, trzaskając tunikietem>

9kier: Cerebrum, to nie tak, jak myślisz! Tutaj chodzi o dialogi z gościem po drugiej stronie komórki, a nie o przeglądanie wiadomości czy zdjęć. Żadnego scrollowania, słowo redaktorki!

CORRUPTION 2029

- AUTOR: MAC ABRA
- PC
- STRONA: 62

Mac Abra: Jeśli grałeś w Mutant Year Zero i podobało ci się, to nowa gra ich twórców przypadnie ci do gustu. Także dlatego, że tak naprawdę jest to MYZ, tyle że w nowych szatach i z niezbyt angażującą fabułą. Z drugiej strony chcą za to tylko 7 dych, a sama gra nadal wciąga, więc zwolennicy taktycznych gier turowych powinno być nią usatysfakcjonowani.

DaeL: O, przeszmuglowałeś mi tu przypomnienie, że powinienem Mutant Year Zero ukończyć, bo gra fajna, a rozgrzebana. A tak w ogóle to cieszy mnie ten ostatni wysyp gier taktycznych. Mam słabość do tego gatunku jeszcze od czasów oryginalnego X-Coma.

9kier: „Ostatni wysyp"? Przecież on trwa już przynajmniej od kilku lat – to jedna z przyczyn niemal całkowitego wyparcia RTS-ów. Ale wracając... czyli co, syndrom Telltale?

enki: Nie ma kaczora w skórzanym płaszczu, nie ma zabawy.

ELDERBORN

- AUTOR: BASTIAN
- PC
- STRONA: 56

Bastian: Gdzieś tam w recenzji burknąłem, że soundtrack trochę przaśny, a słucham go już trzeci dzień z rzędu. Elderborn okazał się potężnym kopem grywalności prosto w nos, sprawił, że przestałem czekać na następcę Dark Messiah i ostał mi się w głowie z sentencją „ej, to jest tak wyborne, że wypadałoby zgarnąć wszystkie aciki".

Ninho: Początkowo powiedziałem, że Elderborna biorę na siebie. Dobrze, że z biurka naprzeciwko odezwał się Bastian, bo skończyłbym jak niejeden pewny siebie uczestnik „Jednego z dziesięciu". Gra szybko zweryfikowała moje niesplamione soulslike'ami serduszko i nim zdołała przeciągnąć na złą stronę mocy, oddałem recenzję i jak każdy (nie) szanujący się casual mogłem wrócić do Candy Crush Saga.

Cerebrum: Jak mawiał Nathan Explosion, wokalista animowanej grupy Dethklok z kreskówki Metalocalypse: That's brutal! I klimatem właśnie z tą niegrzeczną bajeczką mi się Elderborn kojarzy, a do tego z Doomem. To ten typ gry, na który chętniej gapię się z fascynacją, jak ogrywają inni, jednak chyba tu się skuszę, bo lokacje są ooobłędne. Ach, i ten metalowy soundtrack. Chyba idealna gra na odreagowanie.

Otton: Następca Dark Messiah zasadniczo już powstał i nazywa się Dishonored. Do Mesjasza nawiązywał on jednak głównie gameplayowo, a Elderborn jest mu bliższe stylistycznie... Tylko ten soundtrack... raz mi się podoba, a raz nie i do premiery pisma pewnie jeszcze z dziesięć razy zmienię zdanie.

DaeL: Dishonored następcą Dark Messiah? Herezja!

GAME WALKER

DaeL: W moim przypadku dziwne zdarzenie też nie miało miejsca w samej grze, ale było z nią związane. Rzecz działa się w okolicach 1994-1995, po moim pierwszym zetknięciu z Frontierem na Amidze. Gra zawładnęła moją dziecięcą wyobraźnią do tego stopnia, że trudno było odgonić mnie od komputera. Żyłem i oddychałem tym Frontierem. No i w końcu, pewnej nocy, zacząłem lunatykować. Rodzice, grubo po północy, zobaczyli jak stoję nieprzytomny w kuchni mamrocząc, że muszę skoczyć w hiperprzestrzeń. Najedli się strachu, bo to musiało wyglądać jak scena z „Egzorcysty". A ja oczywiście nigdy się nie przyznałem, że to od grania we Frontiera.

Otton: Praktycznie każda runda z kumplem w Overcooked 2 jest tą najśmieszniejszą. Zwłaszcza, gdy zaopatrzymy się w coś do picia i jeden drugiemy zarzuca przez słuchawki, że to wszystko jego wina. Omyłkowo wyrzucone do kosza gotowe danie, ciągłe zderzenia i spadanie w przepaść. Z tego miejsca muszę mu podziękować, że uraczył mnie na urodziny tak zacnym prezentem.

Siekiera: W młodości, gdy znacznie łatwiej popadałem w zachwyt, ulegając magii wirtualnych światów, czasami gra myliła mi się z rzeczywistością. Po kilkugodzinnej sesji z Unrealem (który miał najpiękniejszy skybox w tamtych czasach), nie mogłem zasnąć i gapiąc się na nocne niebo za oknem, zachodziłem w głowę, jak dobrze jest zrobione. A przy Manhuncie wkręciła mi się taka korba, że oceniałem mijane na ulicy cienie, myśląc, czy zapewniłyby całkowitą niewidzialność. Wiem, nie jestem do końca normalny.

9kier: Trudno w ogóle podsumować w ten sposób wszystkie lata grania. Jedna z ostatnich sytuacji – grając w Planet Zoo, byłam pełna podziwu dla zmutowanego żółwia, który urodził się z dwiema głowami. Dopiero później zorientowałam się, że urodziły się dwa żółwie i ich modele nałożyły się na siebie w taki sposób, że jeden miał głowę skierowaną w prawo, a drugi w lewo.

Joanna: Śmiesznie to jest zawsze, gdy odpalam jakąś strzelankę.

REKLAMA

REKLAMA

PYTANIE I ODPOWIEDZI

Co chciał(a)byś dostać na urodziny?

Cursian: Skromnie: ciężarówkę forsy i wagon świętego spokoju. Jakaś fajna książka fantastyczna też ewentualnie ujdzie. Gry z reguły kupuję sobie sam.

Mac Abra: Jestem już na etapie, że zadowolą mnie nawet ciepłe skarpety, pomijając fakt, że nie przepadam za świętowaniem swych (kolejnych) urodzin.

Ninho: Podobno trudno mi znaleźć prezent, więc mam przygotowaną listę rzeczy dla rodziny i przyjaciół. Odpowiednio długą, bym mimo wszystko miał niespodziankę. A na tegoroczne świętowanie już wiem, co dostanę – The Last of Us Part II.

Cerebrum: Nietuzinkowe komiksy europejskie, a i wagon filmów różnej czułości do moich aparatów analogowych. Natomiast od tego bogatego szejka, co mi wysyła maile, że przeleje mi miliony monet: gogle Oculus Quest.

Bastian: A nie wiem. A planszóweczkie jakąś. A paliwo na wojaże. A coś związanego z zainteresowaniami mymi, ot, dobre pałeczki perkusyjne (tych nigdy za wiele), licencja do Fotoszopa na rok, kolekcjonerkę Cyberpunka 2077 (hihi). Chociaż najbardziej cenię sobie obecność przyjaciół wszelakich w czasie urodzin. Niech po prostu będą, więcej nic nie trzeba!

Smuggler: Sam nie wiem, co bym chciał. Bo albo to już mam, albo koszt tego jest zbyt duży abym wymagał od kogokolwiek takiego prezentu. A optymizmu i wewnętrznego spokoju nijak sprezentować się nie da...

DaeL: Ja mam bardzo skromne wymagania. Khem, khem... „Bitcoina daj DaeLowi, blockchainem potrząśnij, blockchainem potrząśnij, u-oooo!" Ale jeśli ktoś upiera się na prezent rzeczowy, to z chęcią przygarnąłbym jakiś hełm do VR.

Otton: Najbardziej na świecie chciałbym robiony na zamówienie, automatyczny zegarek z precyzją wskazań na poziomie niecałej sekundy dziennie. Mógłby przy okazji jeszcze odmierzać pory roku i fazy księżyca. A tak poważnie, wystarczyłby jakiś dobry samochód.

Siekiera: W sumie przydałoby się zmienić samochód, a że mam słabość do modelu pewnej marki, to niech już będzie Accord 8. generacji. I naprawdę, wcale nie musi być wersja Type S. A tak poważnie to wystarczy pamięć i szczere życzenia. Poza tym obchodzenie urodzin, gdy z przodu już czwórka, powinno być prawnie zakazane.

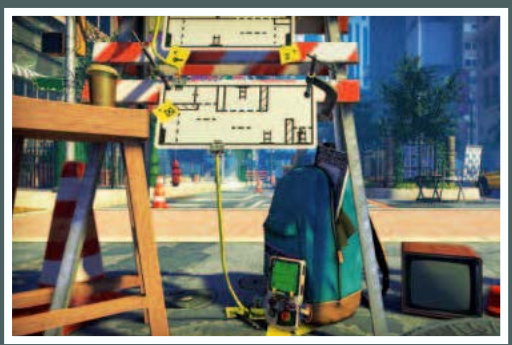
9kier: Miesięczny płatny urlop. Dobre ubezpieczenie zdrowotne. Innymi słowy: wszystko to, czego nie mam, pracując jako freelancerka.

enki: Bilet na orbitę! W miarę możliwości powrotny.

Joanna: Łuk typu hunter z zestawem strzał i skórzanym kołczanem. Nie musi być drewniany, nie ma co szaleć. I płaszcz z Demobazy, bo zawsze chciałam wyglądać jak typowy solos.

THE PEDESTRIAN

AUTOR: EUGENIUSZ SIEKIERA
PC
STRONA: 66



Siekiera: Ten niepozorny indyk ma wszystko na swoim miejscu – pomysł na siebie, multum niezłych zagadek i nietuzinkową oprawę graficzną, dzięki której nie sposób pomylić tej gry z żadną inną. Duże zaskoczenie, na plus – ma się rozumieć.

9kier: Zgadzam się! Wciągnęła mnie tak bardzo, że zrobiłam ją na raz – i napisy końcowe zobaczyłam o czwartej w nocy. Nie jest przesadnie innowacyjna, może poza finałem, ale nadrabia naprawdę dobrym projektem i stylową oprawą.

Joanna: Uwielbiam gry oparte na prostym pomyśle, z mechaniką ograniczoną do minimum. W rękach inteligentnych ludzi takie koncepcje potrafią przerodzić się w coś wyjątkowego.

BAYONETTA & VANQUISH 10TH ANNIVERSARY EDITION

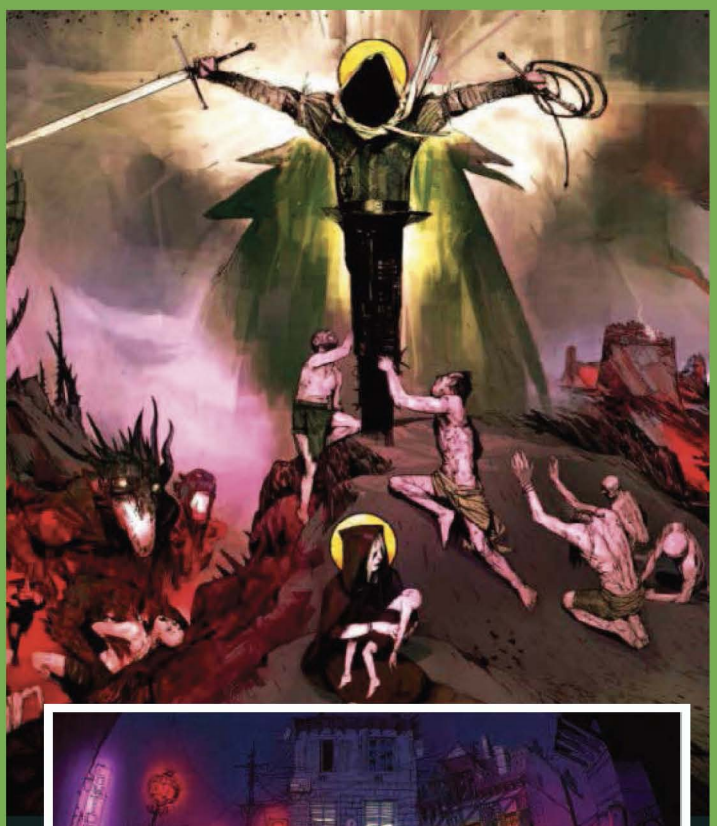
AUTOR: ENKI
PS4 XBO
STRONA: 68

enki: Na bezbayonetciu i remaster ryba. „Jedynka" w ogóle się nie zestarzała przez ostatnie dziesięć lat. Bawi i męczy pada jak za najlepszych czasów. Strasznie szkoda mi, że Sega wypuściła z rąk markę, bo na „dwójkę" na PS4 nie ma co czekać... Ach, jest i Vanquish – niezły i wciąż świeżawy, ale w porównaniu z Bayonettą wypada blado.

Cerebrum: Jak na bladość, to ma całkiem nasycone kolorki, które mnie na tyle przyciągają, że będzie grane.

Otton: Bayonetta swoją drogą, z tej pary trzeba jednak spróbować przede wszystkim Vanquisha. Mniej popularnego – zupełnie niesłusznie! Uwielbiam, kapitalna gra, choć jak to bywa w przypadku Platinum, raczej krótka i nastawiona na powtarzanie. To mega efekciarski shooter zrobiony przez etatowych producentów slasherów – pomimo 10 lat, jakie minęły od jego premiery, ząb czasu nadgryzł jedynie grafikę. Wcale nie wypada blado!

Siekiera: Obowiązkowe combo dla wszystkich miłośników dynamicznych gier akcji. Z jednej strony bodaj najlepszy slasher spod japońskiej ręki, z drugiej strzelanina z obłędnie frenetycznym tempem akcji. Co prawda Vanquish to dla mnie jednorazowe doświadczenie, więc drugi raz raczej się nie skuszę, ale do Bayonetty chętnie znów wrócę. Tylko czemu nie „dwójka", ech...



THE BLIND PROPHET

- AUTORKA: **CEREBRUM**
- PC
- STRONA: **72**

Cerebrum: Ta narysowana w komiksowym stylu gra ma wszystko, co lubię. Świetną grafikę, mocną fabułę i doskonałą ścieżkę dźwiękową. Sterujemy apostołem Bartholomeusem, który zaprzyjaźnia się z wyratowaną z opresji tatuatorką, Vic. Dziewczyna angażuje się w pomaganie apostołowi. Bo, jak sama mówi, kiedy całymi dniami dziara się ludziom liście marychy i hinduskie znaczki, trzeba czymś zająć głowę, żeby nie dostać fisia. Wciągamy się więc w naszpikowaną demonami historię, z zacięciem powtarzając point & click, śledząc przy okazji pełne inteligentnego humoru dialogi i rozwiązując zagadki. A te są niebanalne – jak i cały zamysł oraz realizacja tej niezależnej przygodówki.

Otton: Pod względem gatunku trochę nie mój styl, ale tyle mi Cerebrum ostatnio opowiadała o tym, co dzieje się podczas rozgrywki (zwłaszcza o koszmarnej wersji prosektorium), że aż mam ochotę odpalić sobie Propheta do śniadania. Oczywiście kiedy wyjdzie na Switcha, bo jedzenie nad klawiaturą jest niehigieniczne.

Joanna: Twórcy powołują się na Broken Sword i Blade Runnera i mocno mnie to triggeruje. Trochę nie wierzę, że można zestawić dwa tak świetne tytuły w jednym zdaniu, więc tym bardziej chcę to sprawdzić.

REKLAMA

NINTENDO SWITCH

The Pokémon Company Nintendo

Pokémon Mystery Dungeon RESCUE TEAM DX

WYOBRAŹCIE SOBIE, ŻE PEWNEGO DNIA OBUDZICIE SIĘ ...JAKO POKÉMON?!

Pokémon Mystery Dungeon w nowej odsłonie! Odkryjcie piękny świat i stwórzcie zespół ratunkowy, aby pomóc Pokémonom w tarapatach.

©2020 Pokémon. ©1995-2020 Nintendo Co., Ltd. / Creatures Inc. / GAME FREAK inc. ©1993-2020 Spike Chunsoft. Pokémon and Nintendo Switch are trademarks of Nintendo.

7 www.pegi.info

6 MARCA

www.nintendo.pl

KONSOLA Z RODZINY NINTENDO SWITCH

Nintendo Switch

3 TRYBY TV/STOŁOWY/PRZENOŚNY

Nintendo Switch Lite

Nowość

WYŁĄCZNIE TRYB PRZENOŚNY

REKLAMA

PEGI 12

PRODUCENT: MEDIA MOLECULE
CENA: 170 ZŁ (TYLKO?!)
WERSJA PL: PEŁNA
MULTI: TAK, W FORMIE SPOŁECZNOŚCI

EDYTOR GIER • I GRA W JEDNYM • NASTĘPCA LITTLEBIG PLANET

Ma czelność coś sobie wyobrażać: **Bastian**

Dobrze jest marzyć. Marzenia budują osobowość, ćwiczą wyobraźnię, pozwalają spojrzeć na wiele spraw z innej perspektywy. Dzięki takim cudom jak Dreams okazuje się, że marzeniami gry idzie budować.

CD-ACTION
POLECA

Bardzo długie senne marzenie

Dreams ma za sobą wiele lat produkcji. Już w 2012 roku Media Molecule wspomniało, że pracuje nad dwoma projektami. Jednym z nich było Tearaway – nazwę „Dreams" oficjalnie poznaliśmy dopiero na E3 z 2015 roku. Fragmenty gameplayu (pochodzące jeszcze z prototypów) mogliśmy obejrzeć co prawda już 2 lata wcześniej, ale z protoplasty edytora ostał się tak naprawdę tylko styl graficzny. Pierwotnie beta miała ukazać się już w 2016 roku, ale wystartowała dopiero... 3 lata później, w formie wczesnego dostępu.

Bardzo trudno jest opisać produkcję twórców LittleBigPlanet. Tworząc recenzję, niejednokrotnie zastanawiałem się nad tym, w jaki sposób projektanci tej gry-edytora opowiadali swoim przełożonym, czym ów twór ma być. **Bo określenie go po prostu „środowiskiem do tworzenia gier" jest co najmniej krzywdzące. Dreams to świat przeżyć, fascynująca inkarnacja/interpretacja marzenia w formie ciągu zer i jedynek**. Tworząc produkt, marzyciele z Media Molecule musieli zadać sobie mnóstwo pytań: na jak wiele pozwala im obecna technologia, jak ten kawał kodu zoptymalizować, jak opracować sterowanie? A najważniejszym z nich było zapewne: jak stworzyć ogromne, ciekawe i przyjazne środowisko do tworzenia gier, przeznaczone wyłącznie dla konsoli PS4?

Wytrzeszczając oczy

Nie będę owijał w bawełnę: nad większością tych pytań twórcy podumali naprawdę srogo i wyciągnęli mądre wnioski. Opracowali bowiem edytor, w którego świat ambitni i kreatywni mogą wsiąknąć bez reszty. Składa się na to wiele rzeczy: maksymalnie przemyślany interfejs, moc genialnych, interaktywnych samouczków, dostęp do, w zasadzie, nieskończonych zasobów tworzonych przez graczy, błyskawiczne loadingi... oraz najbardziej fascynująca sprawa – **poruszanie się po oknach edytora i działanie w ich obrębie sprawia frajdę**. Spora w tym zasługa uroczych animacji czy ciepłej, spokojnej aury generowanej przez oprawę. Niech nie zwiedzie was zresztą cukierkowa grafika – służy tu ona głównie jako element, który na starcie ma nam miło przypomnieć, z jak przyjazną aplikacją mamy do czynienia (a także, potencjalnie, zachęcić i najmłodszych do główkowania nad tworzeniem czegokolwiek). Błyskawicznie się do niej przyzwyczaiłem, a Dreams skleconymi już przez graczy produkcjami udowadnia, że i mrocznego klona Dark Souls stworzyć tu można bez problemu.

No dobrze, ale czym to Dreams tak właściwie jest? Otóż, upraszczając, **to ogromne środowisko do tworzenia gier, a także grania w wykreowane przez graczy (i twórców) twory oraz, poniekąd, pewnego rodzaju serwis społecznościowy**. Jego możliwości jako edytora są przeogromne; pokusiłbym się nawet o stwierdzenie, że można bez problemu zestawić go z podobnymi programami-kombajnami do opracowywania gier przeznaczonymi na pecety. Najprościej jest mi Dreamsy przyrównać do takich programów jak The Games Factory, Multimedia Fusion, czy Construct – w nich niejako „wyklikujemy" linijki kodu, tu zasada jest dość podobna. Ale o programowaniu opowiem nieco później.

Przystępność przede wszystkim

Jedną z pierwszych rzeczy, jakich uczy nas Dreams, jest to, jak poruszać się po interfejsie tej groaplikacji, który to zresztą przemyślano doskonale. Nauka obsługi wymaga co prawda trochę wysiłku, ale wchodzi w krew do tego stopnia, że po kilkunastu godzinach poruszamy się po okienkach sprawniej, niźli mielibyśmy robić to myszką. Serio! **Schemat sterowania wyciska z DualShocka ostatnie soki**; wykorzystuje jego żyroskopy do poruszania kursorem po ekranie, a prócz majtania padem w różnych kierunkach używamy też analogowych gałek, by przemieszczać się w przestrzeni. Proste i genialne.

Za wspomniany kursor służy nam uroczy, świetnie animowany chochlik –

a wykonując specjalne zadania przygotowane przez autorów, czy awansując nasze konto na kolejne poziomy robieniem rzeczy (gra na bieżąco sprawdza, czy lepiej spisujemy się w roli twórcy, gracza, a może mentora dla innych użytkowników – świetna rzecz!), możemy odblokować zestaw nowych skórek dla stworka. Odgrywa on zresztą inną ważną rolę – domyślnie potrafi zawładnąć odpowiednio oprogramowanymi obiektami, by poruszać się nimi w świecie nowej gry. Ale oczywiście nie musi – możemy nasz twór dowolnie przeprogramować, choćby usuwając rzeczonego chochlika zeń całkowicie.

Sekciarze

Program podzielony jest na dwie sekcje – Surfowanie po marzeniach, w której eksplorujemy dzieła innych graczy (lub samych twórców), lub Fabrykę Marzeń – gdzie właśnie budujemy to, na co mamy ochotę, lub studiujemy moc samouczków dotyczących tworzenia w Dreams. Zwiedzanie Świata Marzeń to dobra rzecz na początek. Pokazuje ogromny potencjał drzemiący w programie – zagrajcie w Marzenie Arta, przygodówkę-grę-akcji-platformera w jednym (którego ogrywanie odblokowuje nam zresztą kolejne elementy do wykorzystania w edytorze). Wygląda jak wysokobudżetowy indyk wysmarowany w, dajmy na to, Unity, a jest grą w całości stworzoną na silniku Dreams. Ergo – jeśli posiądziemy odpowiednią wiedzę, umiejętności i zapomnimy o słomianym zapale, sami będziemy w stanie stworzyć coś takiego.

Już wspominana przygoda Arta robi piorunujące wrażenie, ale tak naprawdę twory graczy grają tutaj pierwsze skrzypce, często zachwycając jakością wykonania. Pewnie zdarzyło się już wam usłyszeć o demake'ach stylizowanych na gry z PSX-a (The Last of Us, Cyberpunk 2077) lub świetnie wyglądającym (i tak samo działającym) demie trójwymiarowego Fallouta. Z systemem dialogów, funkcjonalnym Pip-boyem, ekwipunkiem, questami, przeciwnikami i całkiem satysfakcjonującym strzelaniem. Wow.

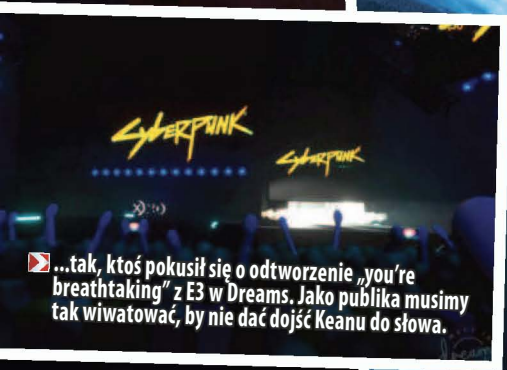
Odmienne stany świadomości

Przeszukiwać Świat Marzeń można godzinami, natrafiając co prawda dość często na proste, niedokończone produkcje, będące zwyczajnymi prototypami, ale i też zestaw perełek: ograłem supergrywalnego dreamsowego Ridge Racera, kilka sympatycznych klonów Mario, Crasha czy Raymana; ktoś pokusił się o próbę zmierzenia się z Sonikiem, wiernie odtwarzając poczucie prędkości i sterowanie z trójwymiarowych odsłon, ktoś sklecił naprawdę wymagającą grę rajdową z perspektywy pierwszej osoby.

Wielkie wrażenie zrobiła na mnie próba odtworzenia horroru P.T. autorstwa Hideo Kojimy – bałem się tak samo, jakbym grał w oryginał! Prócz odtwórczych dzieł znajdziemy tu też masę indywidualnych projektów, od prostych minigierek, przez rozbudowane erpegi (Heroes of Aldrenor), a na świetnych zręcznościówkach kończąc (Art Therapy). Takie odkrywanie potencjału niesie ze sobą ogromne brzemię, gdyż z każdą minutą spędzoną na ogrywaniu dreamsowych wersji Dark Soulsów, erpegów i klonów GTA, ma się w końcu ochotę przygotować coś swojego. I tu zaczynają się schody, bo bez wiadra cierpliwości, samozaparcia i wolnego czasu lepiej nie podchodź.

Dream on!

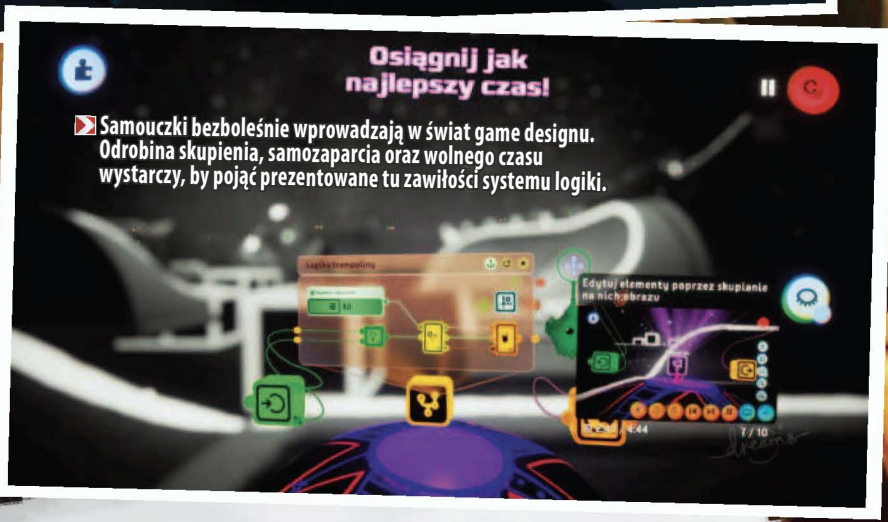
Pierwsze chwile w Fabryce Marzeń gracze-marzyciele spędzą zakopani w samouczkach. Te są w pełni udźwiękowione, fabularyzowane i podzielone »



...tak, ktoś pokusił się o odtworzenie „you're breathtaking" z E3 w Dreams. Jako publika musimy tak wiwatować, by nie dać dojść Keanu do słowa.

Inspirowany Mario (głównie za sprawą sterowania czarodziejem) oniryczny platformer – Moonlight Tower.

Pozowała: Cerebrum.



Samouczki bezboleśnie wprowadzają w świat game designu. Odrobina skupienia, samozaparcia oraz wolnego czasu wystarczy, by pojąć prezentowane tu zawiłości systemu logiki.

na sekcje, do tego mamy pełną kontrolę nad tempem przekazywanej nam wiedzy. Prowadzone są bowiem w formie interaktywnych filmów umiejscowionych w rogu ekranu, które możemy dowolnie pauzować, czy przewijać. W każdym mamy zestaw poleceń do wykonania, po realizacji których przeskakujemy do kolejnej sekcji. Samouczki zaprojektowane są w ten sposób, by prowadzić nas za rękę jak najmniej – można bardzo kreatywnie podejść do stawianych nam zadań. Na przykład tak zaprojektować kładkę, po której należy dostać się na drugą stronę, by poruszała się zupełnie inaczej, niż radzi szkolenie. Albo zarośnięta była krzakami. Albo paradować będzie po niej wściekły miś, który będzie chciał nas z niej zrzucić. Nic nie stoi na przeszkodzie – ostatecznie i tak liczy się cel.

Samouczki poruszają w zasadzie wszystkie palące domorosłych twórców aspekty – od nauki tworzenia modeli, animowania ich, programowania, po komponowanie muzyki czy pracę kamery. Tutoriale zresztą po raz kolejny pokazują, jak intuicyjnym narzędziem jest twór Media Molecule – prócz nauki konkretnych narzędzi częstokroć przypominają o wcześniej zdobytej wiedzy, utrwalając ją.

Na początku było drzewko

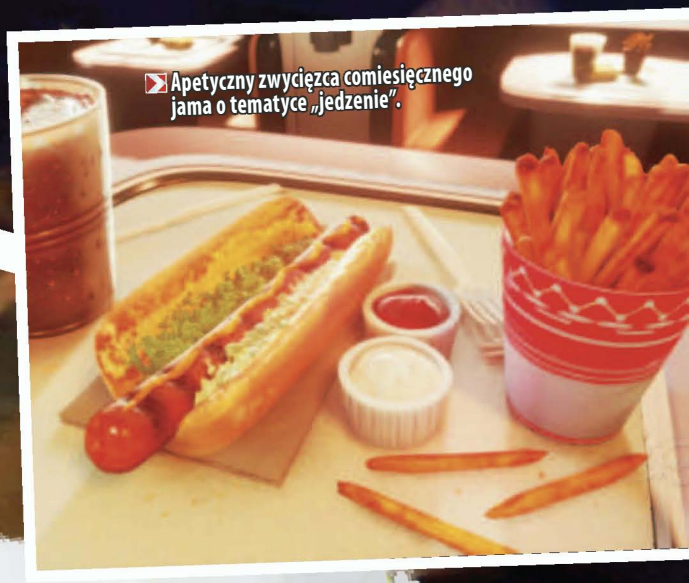
Pierwsze samouczki mamy za sobą, czas postawić, na przykład, drzewko. **Jestem pod ogromnym wrażeniem trybu modelowania w Dreams** – to praca autentycznie przyjemna, relaksująca i przypomina rzeźbienie w takich programach, jak np. ZBrush, z tym że używa się do tego pada, miast gryzonia. Gracze niejednokrotnie udowodnili, że wbudowany edytor trójwymiarowych brył potrafi zdziałać cuda (co widać na screenach). Możemy wybrać fakturę, gęstość obiektu, a na końcu odpowiednio go oteksturować. Całość obsługuje się maksymalnie intuicyjnie, z łatwością się powiela, rozczłonkowuje i wydrąża kolejne bloki za pomocą stosownych opcji w menu – interfejs jest tak zaprojektowany, że do wielu zaawansowanych komend dostajemy się maksymalnie trzema wciśnięciami przycisku X. Lub skrótów – pomyślano też i o tym, więc przycisk L1 służy tu za Shift na klawiaturze. Wciskając więc L1+konkretny przycisk możemy błyskawicznie przeskakiwać pomiędzy oknami, zmieniać działanie innych buttonów, czy precyzyjniej operować kamerą – to kolejny zaprojektowany z przebłyskiem geniuszu, sprytny element programu.

Pomysłowy Dobromir

Dobrze, nasze drzewo stoi. Dodajmy teraz bohatera, którym wokół drzewka sobie poskaczemy. Musimy więc go oprogramować. „Język programowania" w Dreams nazwany został tutaj logiką – nie bez kozery, gdyż nie przypomina on stricte pisania kodu, tylko raczej projektowanie ciągu przyczynowo skutkowego. Grupy komend składają się ze specjalnych klocków, które łączymy ze sobą przewodami. Jak to działa? Najprostszy przykład: gracz wchodzi w zielone pole, klocek logiki to wykrywa, wysyła sygnał kabelkiem połączonym bezpośrednio z licznikiem. Jeśli licznik wskazuje jeden (ażeby wskazywał jeden, to np. ówcześnie spotkany przez nas potwór musi zemrzeć), to kolejny przewód biegnący od licznika przesyła tę informację do klocka logiki odpowiedzialnego za wystrzeliwanie kuli armatniej. Armata, wiedząc, że jedynka oznacza strzał, wyrzuca z siebie kulę z prędkością uprzednio ustaloną przez nas w podręcznym menu tego klocka. Udostępnione przez twórców klocuchy w zupełności wystarczają, by zaprogramować dosłownie wszystko –

Marzenie Arta to śliczny pokaz tego, co można w Dreams wysmarować.

Obsługa edytora kontrolerami Move świetnie się sprawdza przy modelowaniu i teksturowaniu.



Apetyczny zwycięzca comiesięcznego jama o tematyce „jedzenie".

I like to Move it

Prócz wygodnej obsługi padem, Dreams wspiera też sterowanie kontolerami Move. Nie zwiększa to możliwości edytora, ale pozwala na o wiele naturalniejsze, sprawniejsze posługiwanie się pędzlami i piórami, czy rzeźbienie trójwymiarowych modeli.

Niestety, po wieludziesięciu godzinach spędzonych na kreacji za pomocą pada miałem ogromne problemy z przestawieniem się na pałeczki. Raz, że filozofia sterowania jest kompletnie inna (Media Molecule przygotowało zresztą zestaw osobnych samouczków poświęconych samym Move'om), to do tego nie jestem do końca pewien, czy poruszanie się w ten sposób po przestrzeni edytora jest naturalne – mam wrażenie, że zbyt je skomplikowano w kilku aspektach (np. aby poruszać się w głąb przestrzeni, musimy imitować gest ciągnięcia za linę, naprzemiennie machając pałeczkami).

KOPALNIA WYOBRAŹNI, TWÓR NIESAMOWITY, BŁĄD W MATRIKSIE.

przeszkody, inteligencję wrogów, zachowanie środowiska, a nawet na interfejs. Jedyne co nas może ograniczać, to wydajność konsoli. Widać spore różnice w pracy Dreamsów na PS4 względem PS4 Pro – rozbudowane twory radzą sobie o wiele lepiej na mocniejszej wersji.

Logika, głupcze!

Na naukę logiki trzeba poświęcić tu najwięcej czasu. Choć sposób oprogramowywania obiektów jest tu intuicyjny, to elementów i możliwości jest tak wiele, że potrzeba ogromnych pokładów cierpliwości na studiowanie fragmentów „kodu". Świadome tego Media Molecule opracowało system remiksów – innymi słowy, grzebania w kreacjach udostępnionych przez graczy, co pozwala o wiele szybciej przyswoić wiedzę: pracujemy wszak na „żywym" szablonie.

Co istotne, oporni względem nauki logiki marzyciele mogą skupić się wyłącznie na konstruowaniu. Możemy sklecić np. płot, udostępnić go w bazie gotowych obiektów, po czym naszego „dzieła" mogą użyć gracze na całym świecie. Sama baza zintegrowana jest ze swego rodzaju serwisem społecznościowym; każdą kreację da się ocenić, skomentować, dodać do ulubionych. To samo uczynić można z twórcami – już teraz wykrystalizowało się kilku wyśmienitych Marzycieli-Celebrytów. Ponadto, istnieje możliwość wzięcia udziału w Wyzwaniach Społeczności, gdzie, niczym w game jamie, rzucany jest temat, dla przykładu: jedzenie, a gracze mają miesiąc na opracowanie dzieła na zadany temat. Powstają w ten sposób istne perełki, a jedną z nich możecie podziwiać na screenie powyżej.

Wszechświat wymarzony

Dreams codziennie kradnie mi kilka godzin. Wracam doń, by pograć w twory graczy, dopracować kod poruszania się rycerza w projektowanym przeze mnie silniku hack'n'slasha, zbudować kolejną chatkę, skrzynię, dopieścić krajobraz. Fascynuje mnie to, z jak ogromną prędkością da radę wymodelować tu piękne poziomy, wyregulować oświetlenie i klimat sceny. Jak dobrze przemyślano tu system ustawiania kamer, każdego dnia budzący we mnie coraz większe chęci stworzenia gry inspirowanej Podróżą (co w Dreams jest zresztą łatwizną). Jak sprytnie opracowano interfejs, jak genialnie użyto potencjału Dual Shocków. **Jak Dreams inspiruje do przekuwania marzeń w twory i czyny**.

Nastoletni ja zapewne spędzałby każdą wolną godzinę w edytorze, tak samo jak spędzał je lata temu w The Games Factory. Aż żal patrzeć, że tak wspaniały program, mogący spokojnie zawojować świat pecetowych kreatorów, zamknięty jest w środowisku PS4. **Potencjał Dreams jest bowiem niemożebnie wielki.** To kosztujący skandalicznie mało system seller dogorywającej już konsoli, rzecz, którą twórcy obowiązkowo muszą przeportować na nadchodzące PS5. Fascynuje, budzi ciekawość i szokuje tym, na jakie sposoby można go użyć.

A koronnym dowodem na genialność programu autorstwa Media Molecule niech będzie to, że **większość elementów layotu tej recenzji zbudowałem właśnie w Dreams** – Photoshopa użyłem tylko do obróbki grafiki, a InDesigna do przelania tekstu do łamów i przygotowania artykułu do druku. |CDA|

OCENA

10

GRYWALNOŚĆ 10

WIDEO 9

AUDIO 8

+ to nie tylko edytor, lecz przyjazne środowisko do tworzenia gier/animacji/rzeźb/muzyki – czegokolwiek
+ raj dla kreatywnych
+ genialny interfejs
+ szokuje możliwościami
+ mnóstwo zabawy na tysiące godzin
+ rozwija wyobraźnię
+ nauka poprzez zabawę
+ przyjazny osobom z niepełnosprawnościami

– straszliwy pożeracz czasu
– tylko na PS4, aż się prosi o edycję na pecety
– podatność na słomiany zapał

PEGI 16

PRODUCENT: WOLCEN STUDIO
CENA: 140 ZŁ
WERSJA PL: NAPISY
MULTI: CO-OP DO 4 OSÓB

PC: WIN 7/8/10, INTEL CORE I5-4570T/ AMD FX-6100, 8 GB RAM, GEFORCE GTX 560 TI/ AMD RADEON HD 6850

HACK'N'SLASH • DIABLO NA STERYDACH

WOLCEN
Lords of Mayhem

Mimo fury błędów bawi się wyśmienicie: **Eugeniusz Siekiera**

Długą drogę musiała przejść Umbra, nim stała się Wolcenem. Udana zbiórka na Kickstarterze, przeciągające się w nieskończoność prace, a gdzieś po drodze zmiana konceptu i tytułu – ostatecznie śmiałe założenia trzeba było lekko przyciąć, by udało się je przekuć w projekt z wczesnego dostępu, ten zaś po czterech długich latach przerodził się w wersję 1.0.

Nie oznacza to jednak końca prac, bo Wolcen **to dość spora i ambitna produkcja jak na możliwości stosunkowo niewielkiego studia i na dzień dobry powitała nas masą mniej lub bardziej rażących błędów**. Tkwi w niej ogromny potencjał, nie dziwi więc jej spektakularny sukces (tuż po premierze stała się jedną z dziesięciu najbardziej obleganych pozycji na Steamie), ale sporo jeszcze krwi rozlejemy, nim wszystkie niedociągnięcia zostaną wyeliminowane. O babolach szerzej w ramce (patrz: Problemy wieku dziecięcego), na razie skupmy się na rzeczach przyjemniejszych.

Dzieci Heimlocka

Wcielamy się w jedno z przybranych dzieci Wielkiego Inkwizytora Heimlocka (wystarczy wam wiedzieć, że jest szalenie ważną szychą). Mamy sposobność go poznać, gdy wraz z rodzeństwem (oddanym sprawie Edrikiem oraz buntowniczą i pyskatą Valerią), lądujemy na Wybrzeżu Wraków, by przeprowadzić operację Pogrom Świtu pośród miejscowych dzikusów. Ci jednak okażą się naszym najmniejszym zmartwieniem, gdy na arenę wkroczy nowy, znacznie niebezpieczniejszy przeciwnik. Walka z armią kultystów i wypełzających spod ziemi piekielników będzie się przeplatała z historią rodzinnych dramatów, bowiem młodzi zostaną wkrótce podzieleni, a od naszego bohatera odwróci się nawet ojciec.

Nim jednak do tego dojdzie, musimy ustalić podstawy. Rozpoczynając przygodę, definiujemy płeć i wygląd bohatera (rysy twarzy, fryzura, kolor skóry, zarost), ale nie wybieramy spośród klasycznych klas postaci – decydujemy się jedynie na określenie początkowego wyposażenia, mając do wyboru walę w zwarciu, na dystans lub magię. Dzięki temu, że **system rozwoju jest bardzo elastyczny**, początkowe decyzje nie mają aż tak fundamentalnego znaczenia jak w tytułach konkurencji, bo w każdej chwili możemy zmienić charakter postaci.

Powiedz mi czym walczysz, powiem kim jesteś

Z awansem na kolejne poziomy doświadczania przydzielamy punkty w dwóch kategoriach. Aż dziesięć rozdzielamy pomiędzy cztery podstawowe atrybuty – zaciekłość, wytrzymałość, zwinność i mądrość (te z kolei mają

Oprócz mnóstwa potknięć i baboli widzę tu też pasję i sporo włożonej pracy.

Na traktach spotykamy nie tylko potwory, ale i miejscową ludność. Niestety jest jedynie elementem makiety.

Apokaliptyczna forma w pełnej krasie. W takim wydaniu jesteśmy nie do ruszenia.

wpływ na liczbę punktów życia, szybkość ataku, szansę na krytyka, etc.). Do tego każdy awans daje nam punkt do wykorzystania we Wrotach Przeznaczenia. Tak nazwano tutejsze drzewko rozwoju – powiedzieć że jest ogromne, to nic nie powiedzieć, choć do złożoności Path of Exile nadal trochę brakuje. To nic innego jak zbiór umiejętności pasywnych (najczęściej rozmaite premie i bonusy, choć nie tylko), które zostały osadzone na pierścieniach, tymi z kolei możemy dodatkowo obracać, by łączyć talenty z różnych kategorii, tworząc postać skrojoną pod indywidualny styl rozgrywki.

Jak się rzekło, **nie ma tu klas, więc bohater jest uniwersalny i może się przekwalifikować w każdym momencie zabawy**. Korzystanie z określonych umiejętności ograniczone jest jedynie przez wykorzystywany w danym momencie oręż, bowiem jedne talenty przypisane są do broni dystansowych (typowy łotrzyk/łucznik), drugie do oręża wykorzystywanego w bezpośrednich starciach (wojownik/berserker), trzecie z kolei do kosturów (postać parająca się magią). Wystarczy więc złapać za inny sprzęt, wyuczyć się kilku nowych skilli, by szybko się przebranżowić. Zostają oczywiście przydzielone wcześniej punkty podstawowych atrybutów, ale te za dodatkową opłatą również możemy przydzielić od nowa.

Walki z bossami są długie i wymagające, a także bardzo często wieloetapowe.

Utalentowany chłopak ze mnie był

Równie ciekawie rozwiązano kwestię umiejętności, tych bowiem nie zdobywamy w wyniku awansowania na kolejne poziomy. Wszystkie talenty zbieramy z pobojowiska bądź kupujemy u Archiwistów i w tej formie zwane są enneraktami. »

Póki ich nie aktywujemy, zajmują slot w ekwipunku i robią za kolejny przedmiot, który można przehandlować, jeśli akurat nam nie odpowiada. Z tą różnicą, że za ennerakty nie dostajemy złota, tylko punkty pierwotnej więzi, które z kolei możemy zainwestować w rozwój już odblokowanych talentów (pierwotna więź przydaje się również, jeśli zechcemy zresetować postęp we Wrotach Przeznaczenia). Umiejętności bowiem same w sobie również podlegają awansom i podobnie jak w Diablo III możemy przypisać im dodatkowe modyfikatory (na przykład premia do ataku czy większy zasięg oddziaływania). Oczywiście wraz z progresem dostajemy więcej punktów do przydzielenia i szerszy wybór rzeczonych modyfikatorów.

Wszystkie uderzenia, zarówno podstawowe, jak i związane z konkretnymi talentami, zużywają moc lub szał – dwa pierwiastki (będące odpowiednikiem many), które należy równoważyć, by w pełni wykorzystywać potencjał bohatera. Tak to sprytnie pomyślano, że jedne ataki wykorzystują zapasy mocy, ładując automatycznie szał, a wyprowadzenie innych spala szał, odnawiając tym samym wskaźnik mocy. Balans i korzystanie naprzemiennie z odpowiednich skilli jest więc kluczem do sukcesu.

To, co tygryski lubią najbardziej

Jak to wszystko sprawdza się w praniu? Całkiem dobrze. System jest spójny i, jak już wspomniałem, bardzo elastyczny, więc można eksperymentować i dosłownie bawić się walką. Ta wypada bardzo solidnie – **jest dynamicznie, brutalnie i krwawo, czuć potężną moc uderzeń (grałem wojownikiem), a łączenie poszczególnych umiejętności w ogniu walki daje mnóstwo frajdy**. Minusem jest tylko niewielka liczba talentów dla konkretnego typu postaci – uzdolnień przydałoby się więcej. Przydatne okazują się także przewrotki, które pozwalają uciec spod ostrza w krytycznej sytuacji i zapewniają nam chwilową nietykalność. Oczywiście, by nie było zbyt prosto, każdy fikołek spala punkt staminy, z kolei tych na starcie mamy jedynie cztery (dość szybko się regenerują).

Do tego wszystkiego dochodzą formy apokaliptyczne (pierwszą otrzymujemy po ukończeniu I aktu), które na krótki moment pozwalają przybrać kształt pierwotnego stworzenia i zadawać dewastujące uderzenia, samemu będąc niezniszczalnym. Oczywiście dostęp do takiej potęgi jest ściśle limitowany – pozwalający ją włączać pasek napełnia się długo, a wyczerpuje dla odmiany dość szybko, więc warto chomikować ten specjał na szczególnie opornych bossów (walki z nimi potrafią być wyczerpujące i kilkuetapowe).

Kopalnia inspiracji

Wolcen jawi się jako **nieślubne dziecko Diablo III i Path of Exile**, stojąc między nimi w rozkroku i czerpiąc bardzo szczodrze ze źródełka doświadczenia starszych kolegów. Zapożyczeń jest tu multum – czasem są to elementy znaczące, jak choćby modyfikatory umiejętności (DIII) czy drzewko skilli pasywnych (PoE), innym razem kosmetyczne pierdoły w postaci podobnie wyglądających stojaków na

Niektóre lokacje wręcz ociekają detalami, choć screeny tego nie oddadzą. Mityczna moc CryEngine nie poszła na marne.

Co robić, jak już się wszystko zrobi

Tryb Czempion Stormfall to atrakcja dla tych, którzy ukończą główną kampanię. Pozwala przyjmować zlecenia i wyruszać na losowo generowane ekspedycje (odpowiednik szczelin z DIII). Tu wyczyścić gniazdo z mrocznego pomiotu, tam poturbować jakiegoś przypakowanego bossa. Standard, ale wymagający, bo poziom trudności ździebko tu rośnie. Do tego rozwijamy tytułowe Stormfall, które trafia pod naszą opiekę. System jest na razie uproszczony, ale sensownie współgra z bohaterem, bo rozbudowa miasta przekłada się na konkretne bonusy dla postaci.

Problemy wieku dziecięcego

Tuż po premierze mówiło się głównie o dwóch rzeczach – zaskakującej popularności Wolcena i niedziałających serwerach. Oczywiście jedno z drugim ma wiele wspólnego, bo tak dużego zainteresowania grą nie przewidzieli nawet sami twórcy, a przy natłoku chętnych infrastruktura serwerowa zwyczajnie się wysypywała. Oczywiście można się krzywić na taki stan rzeczy, ale wystarczy sobie przypomnieć, co się działo z serwerami Diablo III tuż po premierze (a budżetów tych gier nie ma sensu nawet porównywać). Zresztą obecnie nie ma już większych problemów z grą przez sieć, ponadto pozostaje jeszcze tryb offline, który w przeciwieństwie do wspomnianego DIII w ogóle nie wymaga połączenia z internetem. Trzeba tylko pamiętać, że postaci stworzonej w jednym trybie nie można przenieść do drugiego (przynajmniej na razie).

Niestety na tym problemy się nie skończyły; w pierwszych dniach sieć zalała lawina zgłoszeń o rozmaitych błędach – zarówno poważnych (gra kasowała save'a lub zawartość skrzyni z ekwipunkiem), jak i mniej istotnych – nieuzasadnione spadki płynności w trzecim akcie, znikające ikonki mikstur na dolnym pasku, szwankujący ekwipunek, postać blokująca się na enpecu, niewidzialnej ścianie w podziemiach bądź tkwiąca kilka sekund w miejscu po załadowaniu nowego terenu, nieaktywny punkt nawigacyjny z poziomu mapy czy potworki, na których nie da się kliknąć (w tym przypadku zadziałały ataki obszarowe) – to akurat moje przykłady, ale ludzie zgłaszali tego więcej, zbyt dużo, by wymienić tu choćby połowę. Balans jest mocno rozchwiany, gra ma też ponoć tendencję do crashowania – piszę „ponoć", bo tego na szczęście mi oszczędzono. Tak czy inaczej jest co łatać, a przed autorami nadal mnóstwo pracy, by doszlifować swe dzieło tak, jak na to zasługuje. Wtedy ocena spokojnie mogłaby podskoczyć o jeden lub nawet dwa punkty.

Cutscenki bazują na silniku gry, dzięki czemu nasz bohater występuje w nich we własnym rynsztunku.

Na początku była… Umbra

Od pierwotnych założeń zmieniło się sporo, nie tylko tytuł. Wizja rozgrywki na przestrzeni lat ewoluowała; na pewnym etapie prac stawiano na mechanizmy charakterystyczne dla MMO, obiecywano rozbudowane opcje craftingu, a świat gry miał mieć bardziej otwarty charakter – koniec końców stanęło na skrajnie liniowym h'n's. Z kolei tytułowa Umbra to wedle pierwotnych zapowiedzi pradawna siła magiczna, którą niegdyś próbowano okiełznać, a w efekcie sprowadzono zgubę na ludzką rasę. Paradoksalnie tylko z jej pomocą moglibyśmy przeżyć w niegościnnym uniwersum, ale korzystanie z Umbry miało mieć swoją cenę – im częściej byśmy się nią posiłkowali, tym trudniej byłoby wyzwolić się spod jej władzy. Jak widać nawet fabuła zaliczyła gruntowne przemeblowanie. Od początku natomiast stawiano na CryEngine, choć na starych screenach (tych z logotypem Umbry) gra wygląda znacznie gorzej niż dziś.

broń czy zwłok na pobojowisku, które kryją rozmaite fanty.

W mieście mamy dostęp do skrzyni na przechowywanie zapasowych gratów, tam również znajdziemy sklepikarzy, a wśród nich jubilera, który wyjmie nam klejnot z gniazda wybranego przedmiotu. Portale do miasta, punkty nawigacyjne i związaną z nimi możliwość szybkiej podróży też rozwiązano identycznie jak u konkurencji.

Wolcen raczy nas przebogatym zwierzyńcem do ubicia. W zależności od okoliczności przyrody, atakują nas pająki, skarabeusze, olbrzymie żmije, niedźwiedzie, ogary, a to tylko w pierwszych godzinach przygody. Im dalej w las, tym więcej demonicznych pomiotów i wynaturzonych abominacji. Nie brakuje również humanoidalnych przeciwników – na pustkowiach grasują dzikie plemiona i rycerze, pod ziemią z kolei urzędują kultyści, magowie i zastępy nieumarłych. Podobne urozmaicenie panuje w temacie odwiedzanych miejscówek i bez względu, czy spacerujemy ukwieconym traktem, plądrujemy zatęchłe mauzolea, pogrążone w półmroku nekropolie bądź usmarowane organiczną tkanką podziemia, w każdym z tych miejsc jest się czym zachwycać. W zasadzie nie znajdziemy tu nic, czego już gdzieś nie widzieliśmy, ale przecież nie zawsze jest sens wymyślać koło na nowo. Jeśli coś w tej materii może doskwierać, to **nachalna liniowość** – mapy są przyciasne i mocno ograniczone, a większe przestrzenie czy rozgałęzienia ścieżek trafiają się sporadycznie.

System rozwoju postaci jest spójny i elastyczny.

Grafika ociekająca złotem

Świat, do którego trafiamy, jest szalenie ponurym miejscem, a krwawa stylistyka gry nieustannie nam o tym przypomina. W tym względzie grze chyba najbliżej do Grim Dawn. Jak dla mnie strzał w dziesiątkę, choć to oczywiście rzecz gustu, na pewno jednak Wolcen deklasuje konkurencję pod względem oprawy graficznej, bo tym, co go wyróżnia, jest również stojąca za nim technologia. **Korzystanie z CryEngine, by stworzyć hack'n'slasha może się wydać lekką przesadą, trzeba jednak przyznać, że efekt końcowy robi niemałe wrażenie.** Potężny (choć ponoć trudny do okiełznania) silnik zaprzęgnięto również do wyświetlania cutscenek. Tych jest stosunkowo dużo, podobnie jak samych dialogów, i muszę przyznać, że wyglądają naprawdę dobrze, nie licząc może niedopracowanych animacji (niektórym ewidentnie brakuje kilku klatek).

Eksplozja popularności Wolcena na Steamie jasno pokazuje, że na poletku zdominowanym przez dwóch wspominanych wielokrotnie gigantów wciąż jest wystarczająco dużo miejsca dla innych produkcji – może nieco skromniejszych, ale z pewnością nie mniej ambitnych. Grim Dawn załapało się na własny kawałek tortu, robiąc pewne rzeczy po swojemu (i wykorzystując doświadczenia nabyte przy tworzeniu Titan Quest), podobnie z Van Helsingiem czy Torchlightem. Twórcy obiecują systematycznie łatać produkt (co tydzień nowa aktualizacja), cieszy również zapowiedź dodatkowej zawartości; w planach między innymi dwa kolejne akty, które dołączą do trzech obecnych i tryb PvP. Daję kciuk w górę, bo nie licząc mnóstwa potknięć i baboli widzę tu także pasję i sporo włożonej pracy, nawet jeśli projekt końcowy tak bardzo odbiega od pierwotnej wizji.

|CDA|

OCENA

7

GRYWALNOŚĆ 7

WIDEO 9

AUDIO 8

- + elastyczny system rozwoju
- + efektowna, mięsista walka
- + kapitalna grafika i zróżnicowane miejscówki
- + muzyka nie odstaje od reszty
- + nieźle poprowadzona fabuła (jak na standardy gatunku)
- + mroczna stylistyka (tak powinno wyglądać Diablo IV)
- + sporo czerpie z doświadczeń starszych kolegów, ale robi to z głową
- − sporo do naprawienia – multum mniejszych bądź większych bugów
- − niektóre animacje również można dopracować
- − podobnie jak balans postaci
- − korytarzowe mapy
- − duże problemy z uruchomieniem trybu on-line zaraz po premierze

PEGI 12

PRODUCENT: TYPHOON STUDIOS
CENA: 80 ZŁ (PC), 120 ZŁ (PS4, XBO)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: CO-OP DLA 2 GRACZY

GRALIŚMY NA: PS4
PC: WIN 7/8/10, INTEL CORE I5-7500, 4 GB RAM, GEFORCE GTX 660/ RADEON HD 7950

EKSPLORACJA KOSMOSU • PULPOWY HUMOR • MAŁE NO MAN'S SKY

JOURNEY TO THE SAVAGE PLANET

Zginął prawie 50 razy: **Ninho**

Odkrywanie tajemniczej planety, pulpowa stylistyka i niewyszukany, nieco absurdalny humor – oto Journey to the Savage Planet w pigułce. Szkoda, że gra nie ma wiele więcej, a to, co jest w jej zanadrzu, może opatrzyć się przed końcem zabawy.

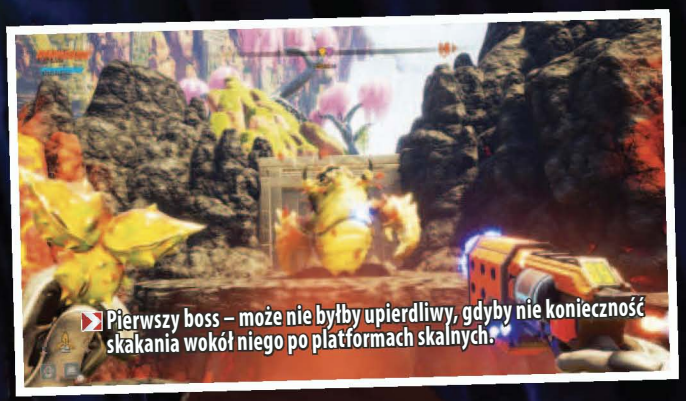
Moją uwagę produkcja Typhoon Studios przyciągnęła już przy okazji pierwszych zapowiedzi – zabawne trailery, w których główną rolę odgrywał właściciel Kindred Aerospace, czyli „czwartej najlepszej kompanii zajmującej się międzygalaktyczną eksploracją", uderzały w dokładnie te struny absurdu, które cenię. W parze z humorem szła kreacja świata – planeta, na której się rozbijamy (bo bezpiecznym lądowaniem tego nazwać nie można), jest wręcz do przesady cukierkowa i z pozoru zupełnie niegroźna. Czy przez to eksploracja okazuje się zwyczajnie nudna? Nie, przynajmniej nie od razu.

Z drukarką 3D po zwycięstwo

Twórcy bardzo umiejętnie dawkują bowiem nowe mechanizmy – zaczynamy więc ze zwykłym pistoletem i skanerem otoczenia. Za ich pomocą zdobywamy podstawowe surowce i rozpoczynamy badanie planety. Bardzo szybko okazuje się, że wiele miejsc jest na starcie niedostępnych – są za daleko lub za wysoko, byśmy do nich dotarli. Pracodawca nie wyposażył nas natomiast w przydatny ekwipunek, o czym raczył poinformować w pierwszym odtworzonym po lądowaniu wideo. Uspokoił jednocześnie, że potrzebne narzędzia możemy wydrukować na drukarce 3D – sztuczna inteligencja zawiadująca statkiem przetwarza informacje, które zeskanujemy na zewnątrz, i na bieżąco informuje o możliwości stworzenia nowych rzeczy. Wśród nich pojawia się m.in. plecak odrzutowy, specjalna linka pozwalająca na przyciąganie się do niektórych powierzchni, a w końcu także hak, dzięki któremu możemy poruszać się na długich lianach i przemieszczać się tym samym pomiędzy przepaściami.

Bardzo szybko okazuje się również, że planeta nie jest, a przynajmniej nie była, niezamieszkana. O ile bowiem nie spotykamy przedstawiciela obcej, rozumnej rasy, o tyle o jej bytności świadczą porozrzucane po całej planecie tajemnicze budowle. Nie wiemy, do czego służyły, ale szybko przysposabiamy je do teleportowania.

Naszym początkowym zadaniem jest zeskanowanie jak największej liczby żywych organizmów – by pomóc określić, czy planeta jest zdatna do zamieszkania. Kiedy widzimy jednak majaczącą się w tle olbrzymią budowlę, dowództwo zmienia priorytet misji na zbadanie pozostałości



Pierwszy boss – może nie byłby upierdliwy, gdyby nie konieczność skakania wokół niego po platformach skalnych.

Oho! Przepaść. Zaraz zginę.

50 śmierci Odkrywcy

Komputer pokładowy bardzo wyraźnie zaznacza po naszym pierwszym zgonie, że nie musimy się przejmować śmiercią... przez pierwszych 50 razy. Wówczas bowiem dojdzie do nieodwracalnych uszkodzeń mózgu. Nie byłbym prawdziwym Odkrywcą, gdybym tego nie sprawdził i zraportował czytelnikom. Jeśli jesteś z tych, którzy nie lubią choćby najmniejszych spoilerów, nie czytaj dalej. Po wcieleniu się w 51. klona, sztuczna inteligencja informuje nas, że choć nasz mózg nie eksplodował (co jest dziwne – dodaje), to właśnie straciliśmy najwcześniejsze wspomnienia. Niska cena za bycie niezdarą, prawda?

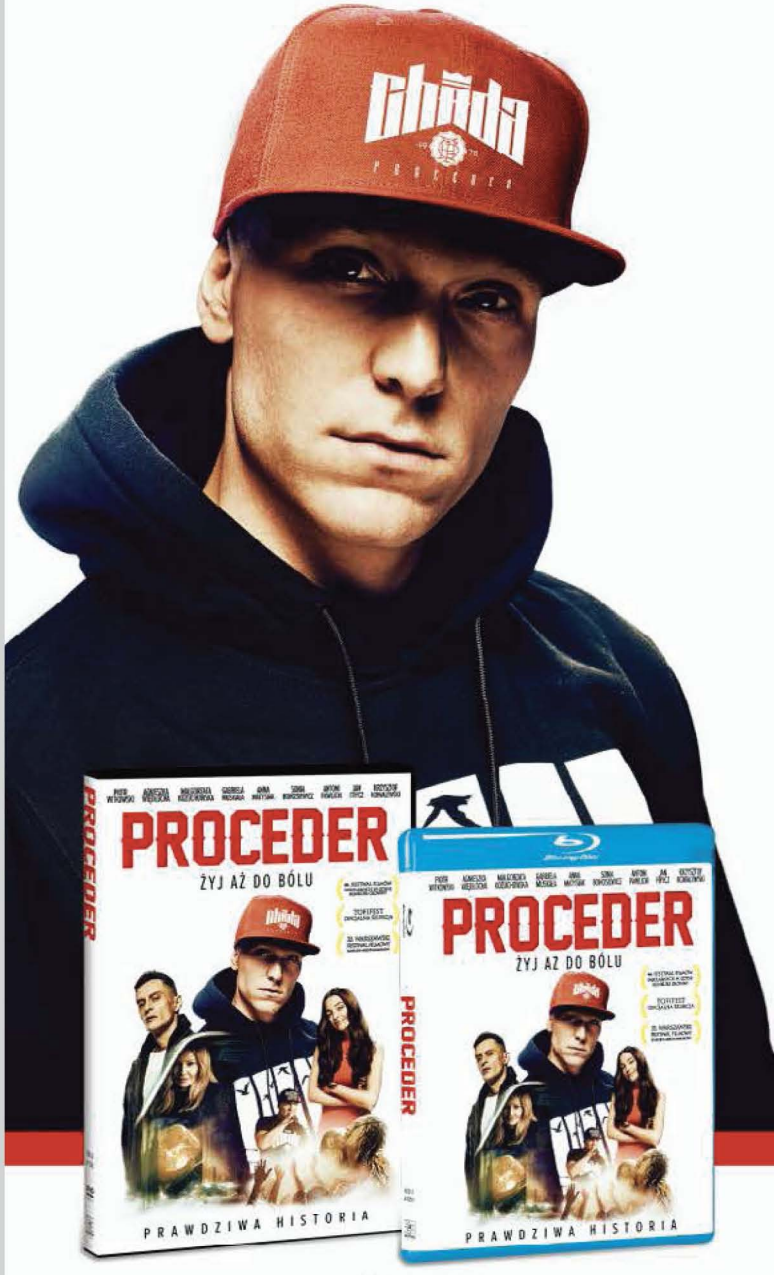
po cywilizacji. Aby to uczynić, musimy jednak wciąż skupiać się na eksploracji i odnajdywaniu przydatnych minerałów i substancji, które pozwolą przedostać się dalej i dalej. Na swojej drodze spotykamy dziesiątki stworzeń – większość flory i fauny zupełnie nas ignoruje i nie atakuje bez zaczepki z naszej strony. Część natomiast broni swojego terytorium do ostatniego tchu, jednak i wówczas walka jest w dużej mierze opcjonalna. Wyjątkiem są właściwie tylko potężni bossowie.

Piu, piu! Hop, hop!

Do tej pory nakreśliłem, mam wrażenie, wizję bardzo interesującej gry, z intrygującym zalążkiem fabularnym. Bo tak właśnie Journey to the Savage Planet przedstawia się graczowi w pierwszych minutach. Kiedy żwawo ruszamy przed siebie, skanujemy wszystko na swojej drodze i uczymy się zależności ekosystemowych – **możemy poczuć się jak najprawdziwszy pionier i odkrywca**. Ręcznie stworzony (nie zaś proceduralnie generowany niczym w No Man's Sky) świat, co chwila czymś »

REKLAMA

PRAWDZIWA HISTORIA
PROCEDER
ŻYJ AŻ DO BÓLU



JUŻ NA BLU-RAY™ I DVD!

Dostępne w sklepach: MediaMarkt

PARTNERZY MEDIALNI
WP wirtualna polska · Men'sHealth · Przegląd · PLACHOT · FILMWEB · glamrap · ALL ABOUT MUSIC · DEMOTYWATORY.PL · IGN · Multikino · RMF MAXXX

REKLAMA

Przypomina się scena z pierwszego „Parku Jurajskiego".

Przykład działania ekosystemu w grze – aby roślina nas przepuściła, trzeba nakarmić ją niewinnym stworkiem.

Pan od Far Cry'a

Alex Hutchinson w przeszłości pracował m.in. przy Far Cry'u 4 (co można zauważyć w niektórych aspektach Journey...). Obecnie poza szefowaniem Typhoon Studios prowadzi własną rubrykę w amerykańskim czasopiśmie PC Gamer. Wielokrotnie poruszał tam temat Journey to the Savage Planet. Dodatkowo rozprawia się z mitami oraz opisuje problemy, z jakimi borykają się niezależne studia podczas produkcji gier.

zaskakuje – wbiegniesz bez zastanowienia na zamarznięty zbiornik wodny? Okaże się, że to, co wziąłeś za grubą taflę zamrożonej wody, było zaledwie cienką warstwą lodu, który zapada się pod twoim ciężarem. Odkrywając tym samym zupełnie nową drogę do kolejnych terenów, ale jednocześnie wystawiając cię na atak płaszczkopodobnych latających stworów.

Niestety, im głębiej się zapuszczamy, tym mniej takich niespodzianek, a skanowanie staje się nudnym nawykiem i nie sprawia już radości. Z Odkrywcy stajemy się natomiast bohaterem platformówki – progres wymaga bardzo często wspinaczki i wykorzystywania specjalnych narzędzi. Mozolne pięcie się w górę potrafi napsuć sporo krwi, podobnie jak zwykłe skakanie pomiędzy jednym ustępem skalnym a drugim. Zanim zdobędziemy jetpack, większość upadków

Filmiki nagrane na potrzeby gry śmieszą, ale do czasu.

z dużej wysokości kończy się śmiercią. Nic jednak straconego! Kompania zachowuje bowiem DNA, z którego w trymiga tworzy naszą doskonałą kopię! Żyć, nie umierać! Wprawdzie gdzieś między wierszami dowiadujemy się, że po 50 zgonach może dojść do nieodwracalnych strat w strukturze mózgu (więcej w ramce). Małe to jednak wyrzeczenie, prawda?

Kolejnym momentem, który łatwo może zakończyć się naszą śmiercią, są spotkania z zaczepną fauną planety. Nie ma zbyt wielu osobników, które atakują od razu, gdy nas zobaczą, jednak walka z każdym z agresorów jest wyzwaniem. Nie tylko ze względu na to, że przeciwnicy są zwinni i niektórzy mają tylko jeden słaby punkt. **Walka nie sprawia przyjemności także ze względu na taką sobie mechanikę strzelania.** Daje się ona we znaki szczególnie podczas walk z bossami (broniącymi dostępu do kolejnych dużych rejonów planety), tym bardziej że podczas każdej z potyczek do strzelania dorzucono elementy platformowe. Życie pioniera nie jest łatwe.

Journey to the Average Planet

Bardzo szybko okazuje się jednak, że walka jest tutaj jedynie dodatkiem, a planeta, na której się rozbiliśmy to jedna wielka zagadka środowiskowa, a zadaniem gracza jest wykoncypowanie, w jaki sposób dostać się z punktu A do punktu B. A potem znowu, jeszcze raz i... tak przez całe 12 godzin zabawy (które skrupulatny Odkrywca może wydłużyć do nawet 20). Kiedy opatrzy się nam pętla gameplayowa, co w moim przypadku stało się po około 2/3 zabawy, do finału brnie się już na siłę. Grę skończyłem dzięki metodzie krótkich posiedzeń – 30 minut grania, godzina przerwy – by wyciągnąć z końcówki choćby trochę frajdy.

Wszystko przez to, że naprawdę intrygowała mnie historia planety – skąd wzięły się tajemnicze budowle, kto je postawił i co się stało, że ten potencjalny raj jest obecnie niezamieszkany? **Odpowiedzi na te pytania zdają się czekać u krańca podróży. I tak jest w istocie, tyle że to, co serwuje nam Journey to the Savage Planet, jest sztampowe i rozczarowujące.** Finał mógłbym rozpisać w równie kreatywny sposób w 10 minut na kolanie. Ogólnego zawodu nie zmniejsza fakt, iż oprawę audiowizualną wspominam bardzo dobrze, a humor przez pierwszych kilka chwil naprawdę do mnie trafiał. Szkoda tylko, że dość szybko się znudził (nie obejrzałem nawet wszystkich filmików z prawdziwymi aktorami, nagranych na potrzeby tej produkcji), podobnie jak pętla gameplayowa. Niemniej nie mogę zaprzeczyć – ta monotonia wędrówki po obcej planecie jest na swój sposób hipnotyzująca. Problem w tym, że moment wybudzenia jest brutalny i pozostawia głównie niedosyt. |CDA|

Czy to już koniec?

W toku rozgrywki nasz cel główny ulega zmianie – mamy odkryć stojącą za rozrzuconymi po planecie budowlami tajemnicę. Nic jednak nie stoi na przeszkodzie, by powrócić na Ziemię od razu po naprawie statku i znalezieniu paliwa. Jak wpłynie to na nasze relacje z pracodawcą? Przekonają się tylko ci, którzy zaryzykują taką niesubordynację.

Początkowo zachwyca, z biegiem czasu tylko nudzi.

JOURNEY TO THE SAVAGE PLANET

OCENA

7+

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 7
AUDIO 8

+ eksploracja i katalogowanie fauny i flory sprawia przyjemność
+ ciągle urozmaicana gameplayowa pętla
+ humor nawet bawi
+ ładnie to wygląda i brzmi

− eksploracja i katalgowanie fauny/flory po pewnym czasie nudzi
− humor po pewnym czasie nudzi
− rozczarowujący finał

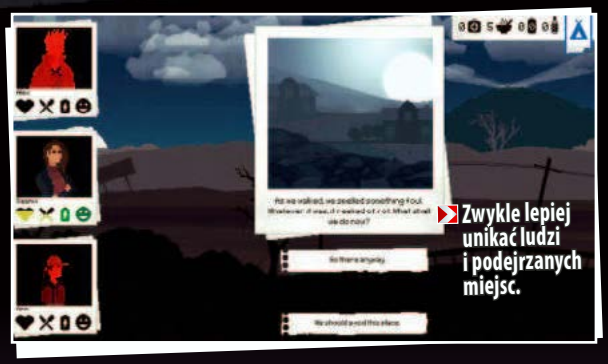
PEGI ?

PRODUCENT: BABY BISON GAMES
CENA: 36 ZŁ
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK

PC: WIN 7/8/10, PROCESOR 1,8 GHZ, 2 GB RAM, KARTA GRAFICZNA 256MB

TRUDNE DECYZJE • SURVIVAL • POSTAPOKALIPSA

SURVIVE THE BLACKOUT



Przeżywa to jeszcze raz: **Joanna Pamięta-Borkowska**

Atak zombie nie jest potrzebny, by wydobyć z ludzi to, co najgorsze. Czasami wystarczy odciąć ich od prądu, a tym samym od wszystkich najważniejszych zdobyczy cywilizacji. A następnie usiąść wygodnie i obserwować chaos.

Ale to nie jest opowieść o niszczycielu ludzkości, który postanawia pogrążyć świat w ogniu. Survive the Blackout **to nieskomplikowana opowieść tekstowa z elementami survivalu, oparta na podejmowaniu wyborów**. Przejrzysta, niepozbawiona dramatyzmu. Sympatyczna – o ile można tak powiedzieć o grze pełnej śmierci i przemocy – ale dobra na jeden wieczór.

Mamy cel

Jesteśmy grupą ocalonych zgromadzonych wokół osoby charyzmatycznego doktora. Człowiek ten widzi cel w naszej marnej egzystencji – twierdzi, że zna drogę do tajemniczego światła, które majaczy na horyzoncie. Kiedy jednak pewnej nocy doktor umiera, postanawiamy przeszukać jego rzeczy i wyruszyć w podróż. Pierwszym przystankiem ma być obóz jednego ze znajomych doktora.

W obecnych warunkach podróż wcale nie jest taka łatwa. Podobnie jak w klasykach gatunku, czyli The Walking Dead czy This War of Mine, to ludzie są największą niewiadomą i stanowią największe zagrożenie. Światło przyzywa nas obietnicą utraconego raju, ale wpierw musimy przedrzeć się przez piekło. Napotykani osobnicy są bezwzględni i okrutni, chociaż zdarzają się też bezinteresowni. Częściej jednak podsumowaniem dnia będzie „przynajmniej udało nam się przeżyć".

Drużyna składa się z trzech osób – dwie są losowe, jedną wybieramy na samym początku w charakterze przywódcy. Każda postać ma umiejętność, która w określonych okolicznościach ułatwia przetrwanie. Obecność dziecka działa na niektórych kojąco i powoduje, że są mniej chętni, by nas zaatakować. Osiłek Borys potrafi wyłamać drzwi, a specjalistka od marketingu umie zagadać. Dobrze dobrana drużyna to podstawa, co więcej, z każdym jej członkiem wiąże się tajemnica. Niestety, spore znaczenie ma tutaj również szczęście.

Podobnie ma się rzecz z domami, które możemy przeszukiwać. Od czasu do czasu natrafiamy na opuszczony sklep lub budynek, który kusi obietnicą znalezienia zasobów. **Jednak to, czy znajdziemy w nim coś wartego uwagi, jest całkowicie losowe. Zdarza** się zatem, że nawet najlepiej dobrana drużyna po prostu umiera z głodu, ponieważ poza plądrowaniem nie ma możliwości zdobycia jedzenia i z jakiegoś powodu podczas obozowania nie można oddelegować osoby, która by o to zadbała.

Najlepszy pierwszy raz

Efekt nowości jest tutaj szczególnie widoczny, bo liczba wydarzeń jest, niestety, ograniczona i za którymś razem wiemy już, co kryje się w opuszczonym vanie oraz czy należy uciec przed psem, który wyskoczy na nas zza krzaka. **Survive the Blackout jest ciekawą i wymagającą grą za pierwszym razem, potem już tylko nuży.** Obiecana nieliniowość oznacza rotację wydarzeń w obrębie kilku podstawowych lokacji, ale nie zwiększa to znacząco różnorodności ani „regrywalności". Jeśli weźmiemy pod uwagę, że to krótka produkcja – przejście zajmuje średnio godzinę – to cóż... Również obiecana przyczynowo-skutkowość nie ma startu do większości RPG. I pozostaje jeszcze aspekt survivalowy, który sprowadza się do sporadycznego rozbijania obozu i podawania lekarstw, jedzenia, napojów energetycznych lub wyskokowych, które mają poprawić humor. Nie jest to specjalnie skomplikowane.

W gruncie rzeczy gra nie jest trudna, zwłaszcza jeśli mamy dobrą pamięć epizodyczną. W przypadku dungeon crawlera z losowo generowanymi lokacjami i przedmiotami, taka losowość i uczenie się gry nie jest problemem. Ale Survive the Blackout ma ambicję opowiedzenia poruszającej historii, przytrzymania nas nieco dłużej przy zagadnieniu zachowania człowieczeństwa w obliczu tragedii. Jest dobrze napisana, ale to nie wystarczy, by ją polecić. |CDA|

Przynajmniej udało nam się przeżyć...

OCENA

5+

GRYWALNOŚĆ 6
WIDEO 5
AUDIO 5

+ coś się w tym świecie dzieje...
+ ...i wypada to wszystko całkiem wiarygodnie
+ wybory nie zawsze są oczywiste

− nieciekawa grafika
− powtarzalna
− brak polskiej wersji językowej

PEGI ?

PRODUCENT: HYPERSTRANGE
CENA: 50 ZŁ
WERSJA PL: NAPISY
MULTI: BRAK

PC: WIN 7/8/10, CPU INTEL CORE I5-7500, 4 GB RAM, GF GTX 780M

FPP • AKCJA • SLASHER • TRUDNO

ELDERBORN

„Matko, jakie to trudne!" krzyczy: **Ninho**

Nie wiem, czego spodziewałem się, gdy odpalałem Elderborn, ale na pewno nie srogiego lania, które zebrałem. Tym chętniej oddałem recenzję, mającemu w sobie coś z masochisty, Bastianowi.

Przejął recenzję, a teraz rąbie, zachwycony: **Bastian**

O, raju, jakie to jest dobre. Jak w to się fenomenalnie gra! Przez Elderborna znowu zacząłem zarywać noce przed kompem. Do tego jeszcze gra zaczęła niebezpiecznie podgryzać czas, który zagospodarowałem sobie dla Dreamsów.

Zaznaczę od razu: uwielbiam Dark Messiah (patrz: Tipsomaniak w tym numerze). Dla mnie to jeden z tych ponadczasowych tytułów, do których mogę wracać po latach i bawić się równie dobrze jak za pierwszym, trzecim i ósmym razem. Siłą gry był przede wszystkim doskonały system walki bronią białą zaprezentowany z perspektywy pierwszej osoby. Mogliśmy ciąć, rąbać, czmychać zręcznie przed atakami, a przede wszystkim, wzorem pewnego spartiaty, sprzedawać solidne kopniaki adwersarzom, posyłając ich tym samym na okoliczne kolce czy w nieprzepastne otchłanie przepaści rozmaitych.

Marzyłem o następcy Dark Messiah. Dostałem Elderborna. Chcę WIĘCEJ.

I kiedy tak czekałem z nadzieją na jakieś wieści o drugiej części, rodzime Hyperstrange stawia mi przed nos Elderborna.

Eldel... Erder... Elderborn, uf(*)

Jestem absolutnie zauroczony produkcją Polaków – do tego stopnia, że nawet nie wiem od czego zacząć. Bo Elderborn czerpie garściami ze wspomnianego Mesjasza – w trybie FPP obijamy lica monstrom wszelakim za pomocą broni białej (takoż wszelakiej) i poprawiamy uśmiechy kopniakami – ale dorzuca tutaj sporo mechanizmów rodem z Dark Souls czy... Dooma, które stanowią tu trzon rozgrywki.

Wcielamy się w barbarzyńcę (lub barbarzynkę) i przerąbujemy się przez setki wrogów w łącznie trzech rozdziałach. Na początek do łapy dostajemy jednoręczny miecz, umiejętność uniku, kopania oraz bloku i świadomość tego, że giniemy tu od 2-3 ciosów byle pachołka. Częsta śmierć jest tu na porządku dziennym, do tego, wzorem Soulsów, każdy zgon odradza wszystkich ubitych wcześniej niemiłosiernie. Tracimy zebraną energię (odpowiednik punktów doświadczenia), a odzyskać ją możemy, udając się na miejsce naszej ostatniego skonu. Oczywiście dostajemy tu też do użytku checkpointy, ekwiwalent soulsowych ognisk (czyli, o ironio – fontanny), przy których odradzamy się w razie porażki, uzdrawiamy, lub rozwijamy naszego protagonistę.

System progresu jest tu zresztą dość skromny – ot, możemy zwiększyć nasze zdrowie, zadawane obrażenia lub prędkość ataków. Rozwijanie tychże pozwala jednak na odblokowanie specjalnych umiejętności, które znacznie ułatwiają (i bardzo urozmaicają, przyznaję) rozgrywkę. Ja umiłowałem sobie szczególnie skilla odpowiedzialnego za odbijanie pocisków oraz skilla, który zapobiega śmierci, jeśli powinie się nam noga – warunkiem jest jednak ubicie w ciągu kilku sekund jakiejś paskudy.

Rąbię mocno, krwawiąc

A jeśli o ubijanie maszkar chodzi... **Elderborn ma prze-sa-tys-fak-cjo-nu-ją-cą mechanikę walki.** Kropka. Spora w tym zasługa plastycznych, czytelnych animacji (wywijania orężem, jak i naszych przeciwników), uczciwego systemu kontr i uników, oraz doskonałego oddania ciężaru zadawanych razów. Do dyspozycji mamy wachlarz broni (w pewnym momencie gra sypie nimi tak często, że nie nadążamy za nauką nowych perków, które to żelastwo oferuje – wygląda to tak, jakby twórcy chcieli upchać wszystkie pomysły na oręż w dość krótkiej, bo

(*) Za każdym razem mam niesamowite problemy z wyartykułowaniem nazwy gry.

Elderborn ma swoje momenty, jeśli chodzi o ładną grafikę. W ogóle cały pierwszy rozdział mocno cieszy oko.

Kontrowanie ataków jest tu szalenie satysfakcjonujące. A jak już się nauczymy odbijać pociski – o ja cię, ale wtedy jest super!

Miasto Jurmum (nazwa nie brzmi wam nieco podejrzanie?) z drugiego rozdziału przedstawia zupełnie inne podejście do level designu. I... nieco brzydszą oprawę – jakby się projektantom trochę już nie chciało.

trwającej około 9 godzin, przygodzie), różniące się od siebie statystykami, oraz sposobem działania – dla przykładu dzidami skontrujemy atak, ale już nie zablokujemy (w przeciwieństwie do mieczy dwuręcznych). Mamy do wyboru ataki lekkie i silne, a w trakcie potyczek baczyć musimy na to, jakich ciosów (i broni) warto użyć w zależności od wroga, z którym walczymy. Jednym niestraszne są silne ataki i kopniaki, inni zaś najbardziej podatni są na używanie kontr, rozbrajających na chwilę adwersarza (spowalniając wtedy efektownie czas – jeju, jak to świetnie buduje dynamikę!).

Siłą gry jest to, że sami jesteśmy tu reżyserem potyczek – warto zwracać uwagę na otoczenie, by dobrze zaplanować przebieg walki. Doskok do miotającego ogniem maga, szybki kopniak posyłający go w przepaść, szarża na żołnierza, poprawienie oszczepem, uskok, odbicie ataku kontrą, spowolnienie czasu i pozbawienie głowy kolejnego wroga. Jeśli nauczymy się efektywnie wykorzystywać system walki, gra staje się okrutnie satysfakcjonująca, ale też... nieco za łatwa. Na przedostatnim poziomie trudności miałem w zasadzie problem wyłącznie z bossami. Świetnie zaprojektowanymi, swoją drogą.

Nie sposób nie wspomnieć o osobliwym soundtracku. W trakcie podróży przygrywa nam agresywny metal, który od razu rozbudził we mnie skojarzenia ze stareńkim Painkillerem. I jak na początku w ogóle mi to nie pasowało (kurczę, rąbię maszkary, konwencja dark fantasy, ból, strach, furia i cierpienie), tak po pewnym czasie... mocno go doceniłem, bo cała gra przecież wygląda jak jedna wielka, interaktywna okładka jakiegoś zespołu metalowego. Barbarzyńca, trupy, starożytne technologie – nie dziwota, że twórcy reklamują grę hasłem „Metal AF Slasher". Bawią się konwencją; wszak slasher aż prosi się o jakieś przaśne rozwiązania, co ostatecznie objawia się w płyciutkiej fabule, metalowych riffach i wojennym szale, wraz z zespajającym to wszystko doskonałym gameplayem.

Nie mogę jednak doskonałymi nazwać oprawy i menusów. Kurczę, rozumiem, że interfejs też miał być kiczowaty, ale jest zwyczajnie brzydki i przestarzały. Problem mam też z grafiką, wiejącą niskim budżetem. Czasami zachwyca szczegółowością otoczenia (katakumby świetnym przykładem), a czasami cofa nas w okolice 2004 roku (mowa o 2. rozdziale).

Krwawię mocno, rąbiąc

Niby Elderborn to połączenie Dark Messiah i Dark Souls, ale widzę tutaj też sporo magii z Dooma właśnie – taniec po mapie, konieczność sprytnego pozycjonowania się, ogromna dynamika starć. I jeśli spojrzeć na grę pod tym kątem, to śmiem wysnuć tezę, że **produkcja Hyperstrange to właśnie trochę taki Doom z bronią białą**. Co prawda z mniejszym budżetem, acz ogromnym potencjałem i pasją zeń się wylewającą.

Nic to, wracam do obijania mord Złotej Armii. Wam też radzę, bo skandalicznie niska cena (50 zł!) za taki ogrom frajdy to jest „rozbój w biały dzień". Doprawdy, dawno żaden tytuł nie sprawił mi tyle radości, dawno też nie zarwałem dwóch nocek z rzędu dla jakiejś gry. Tylko multi brakuje. |CDA|

OCENA

8

GRYWALNOŚĆ 9
WIDEO 7
AUDIO 6

+ raj dla fanów souls-like'ów
+ i Dark Messiah
+ ultrasatysfakcjonująca siekanina
+ to coś, o czym marzyłem, a nawet tego nie wiedziałem
+ soundtrack, choć painkillerowo przaśny, ma swój urok

− ja rozumiem konwencję, ale interfejs pamięta okolice 2004 roku
− grafika miejscami również (szczególnie od 2. rozdziału)
− brakuje multi! </3

PEGI 12

PRODUCENT: MARVELOUS INC.
CENA: 215 ZŁ (PC), 250 ZŁ (NS)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: DO 4 OSÓB

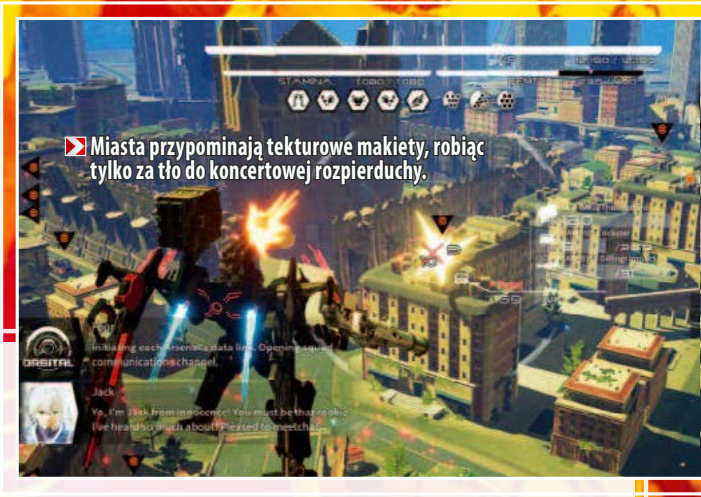
PC: WIN 7/8/10, INTEL CORE I5-3470/ AMD FX-8300, 6 GB RAM, GEFORCE GTX 660/RADEON HD 7870

AKCJA • MECHY • WALKI ROBOTÓW

DAEMON X MACHINA

Japońszczyznę na wynos zamówił: **Eugeniusz Siekiera**

Exclusive ze Switcha zawitał ostatnio na Steama, a że nie jest to częste zjawisko i edycja konsolowa jakoś nam umknęła, czym prędzej nadrabiamy to niedopatrzenie, pochylając się nad wersją PC.



Miasta przypominają tekturowe makiety, robiąc tylko za tło do koncertowej rozpierduchy.

Owoc pracy studia Marvelous na pierwszy rzut oka wygląda jak mokry sen fanów serii Armored Core. Z tą różnicą, że **poziom trudności i złożoność walk poświęcono na ołtarzu efekciarstwa i dynamiki**. Tak czy inaczej skojarzenia są niebezpodstawne, bo za produkcję DXM odpowiada Kenichiro Tsukuda, a więc człowiek, który piastował pieczę nad popularną niegdyś serią From Software.

Po kilku godzinach mocowania się z pretekstową fabułą i wszechobecną powtarzalnością dodałbym do tego równania jeszcze jeden pierwiastek – Earth Defense Force. Zanim oburzeni tym świętokradczym porównaniem postanowią mnie ukamienować, pragnę dodać, że to niekoniecznie musi być wada. O ile lubicie absurdalne historie, szytą grubymi ściegami intrygę i przerysowanych do granic bohaterów, których ilością można by obsadzić cztery kolejne sezony „Klanu". Innymi słowy, **jeśli gustujecie w typowo japońskim bigosie, Daemon X Machina to gra dla was...** Ale nie uprzedzajmy faktów.

Przepraszam, gdzie przycisk „pomiń"?

W wyniku kolizji z fragmentem księżyca część planety staje się niezdatna do zamieszkania, na dodatek na horyzoncie pojawia się nieznana wcześniej energia, przez którą sztuczna inteligencja zaczyna się buntować i przejmuje kontrolę nad maszynami bojowymi, by wykorzystać je przeciw ludzkości (Skynet, to ty?). Do nierównej walki stają należący do różnych frakcji najemnicy, zakuci w uzbrojone po zęby mechy (zwane tu Arsenalami). Jednym z gości do wynajęcia jesteś ty. Fabuła prezentowana jest w sposób najmniej przeze mnie pożądany – w formie sakramencko przegadanych cutscenek. **Jak na grę o walczących robotach bardzo dużo tu nudnego ględzenia.** Postacie gadają, stojąc w hangarze, gadają przed misją, wisząc złowrogo nad placem nadchodzącej batalii, smędzą niemiłosiernie podczas walki i poza nią, gdy widzimy tylko okienka dialogowe i podobizny interlokutorów. Serio, przycisk pomijający te farmazony aż sam prosi się o wciśnięcie.

Nudne scenki można pomijać, klepane z jednej sztancy zadania już trudno.

Na szczęście od zapadnięcia w sen zimowy ratuje nas wyborna mechanika korzystania z robotów bojowych, bo **walka jest solą tej gry i okazuje się niesamowicie przyjemna**. Możemy biegać i skakać, ślizgać się, latać i używać dopalacza oraz, rzecz jasna, strzelać z kilku zabawek jednocześnie. Opanowanie podstaw jest dziecinnie łatwe, a konsolowe sterowanie bardzo zręcznie przeszczepiono na duet klawiatury i gryzonia – ani przez moment nie kusiło mnie, by podpiąć xboksowego pada, choć i z jego pomocą zabawa jest jak najbardziej możliwa.

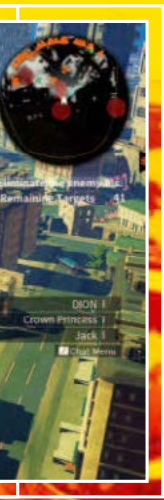
Róg obfitości

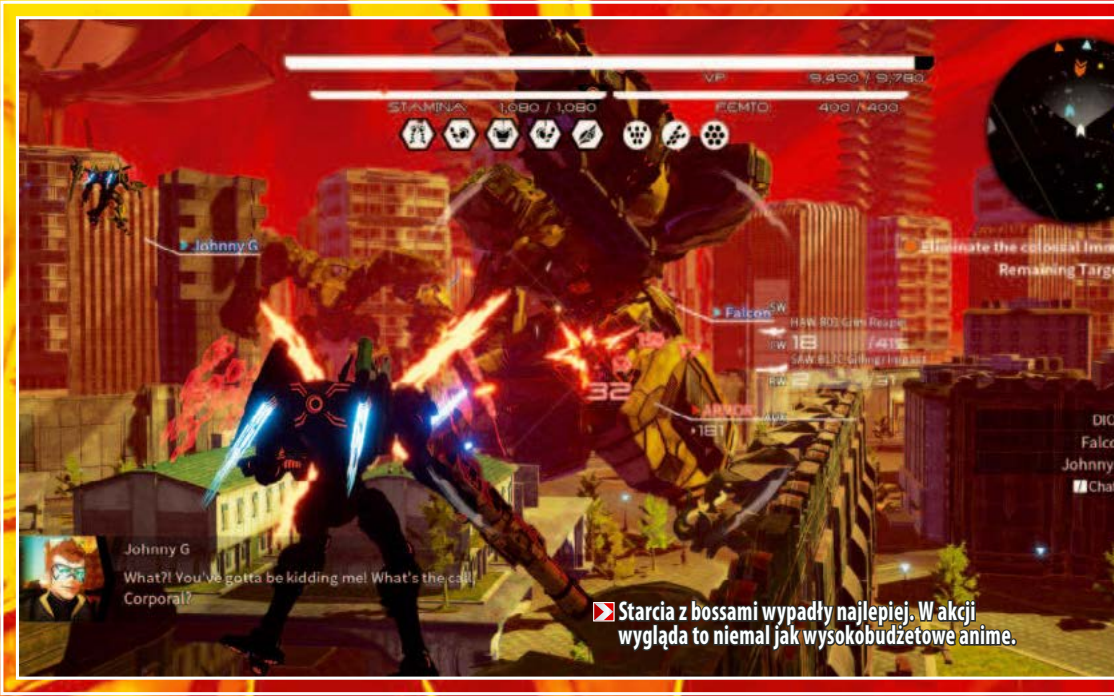
W hangarze, centralnym hubie gry, dobieramy wyposażenie na kolejne misje, zmieniamy barwy wojenne i elementy pancerza. Nowe fanty wpadają do puli po ukończonych zadaniach, ale można je również kupić lub pozyskiwać z zezłomowanych Arsenali przeciwników, wymaga to jednak dodatkowego zachodu. Wszystko opisano ścianą statystyk, więc miłośnicy cyferek będą wniebowzięci. Jest przy czym myśleć i w czym dłubać, zwłaszcza że o nowy sprzęt potykamy się niemal co krok.

W tym segmencie **imponuje zwłaszcza dobór uzbrojenia**. Na początku jest może skromnie – ot kilka karabinów maszynowych, jakiś większy kaliber, i tyle. Już po godzinie demolki można jednak kompletnie wymienić bazowe klamoty na bardziej śmiercionośne

Stwórz sobie bohatera

Zabawę rozpoczynamy niczym w rasowym RPG – od stworzenia swojego avatara. Opcje personalizacji postaci są zaskakująco bogate. Oprócz rzeczy oczywistych (jak płeć, rysy twarzy, kolor skóry czy fryzura), możemy zmienić między innymi brwi i oczy, zarost na twarzy, dorobić sobie efektowną dziarę lub bliznę oraz dobrać głos. To w sumie kosmetyka; najważniejsze, że w przypadku modyfikacji mechów pole manewru jest jeszcze większe.





Starcia z bossami wypadły najlepiej. W akcji wygląda to niemal jak wysokobudżetowe anime.

zabawki. Jest tu w zasadzie wszystko, czego nasza wojownicza dusza zapragnie – od tarcz i mieczy, przez wszelkiej maści snajperki, broń maszynową i lasery, aż po wyrzutnie naprowadzanych rakiet montowane na ramieniu. Oczywiście od nas zależy, do której łapy wsadzimy dany egzemplarz, możemy również zaaplikować zapasowe zabawki w drugą parę ramion, choć w ferworze walki o bonusowych gratach łatwo zapomnieć.

Całkiem nieźle, cztery z minusem

Misje głównej kampanii są na ogół bardzo krótkie (są również wyzwania opcjonalne, ale niespecjalnie odbiegają od tych zasadniczych – ot, dodatkowe źródło zarobku). Czas potrzebny na zaliczenie każdej można by przełknąć, większy problem w tym, że okazują się przy okazji bezdusznie szablonowe i schematyczne. Pamiętacie Reksia, który w czołówce kultowej wieczorynki bił stemplem kolejne kopie? Zapewne tak samo wyglądało tworzenie misji w tej grze. Główny cel sprowadza się najczęściej do eksterminacji określonej ilości wrażych jednostek na ograniczonym wycinku mapy. Czasem misje wydają się bardziej zróżnicowane, ale rekonesans nowego terenu, niszczenie bądź obrona określonych struktur koniec końców i tak zawsze sprowadza się do jednego – wybicia wroga do ostatniej lufy. Odstępstwa od tej reguły trafiają się niezwykle rzadko.

To swoją drogą ciekawa sprawa, bo przeciwnik jest tu jak szarańcza – występuje w chmarach, ale poszczególne jednostki mają znikomą siłę przebicia, więc czołg czy wieżyczka plująca pociskami nie są nam w stanie zaszkodzić. Konkurencyjne mechy to już inna para kaloszy – są diablo ruchliwe i zwrotne (wymiana ciosów przypomina momentami polowanie na muchę), choć i te pojedynki na ogół dość szybko się kończą. Jedynymi przeciwnikami, którzy potrafią napsuć krwi, są bossowie, występujący najczęściej w postaci olbrzymich maszyn bojowych zajmujących pół ekranu; dysponują morderczym arsenałem i wydają się niemalże niewrażliwi na nasze szaleńcze szarże.

W bitewnej zawierusze wieżowce walą się jak domki z kart, trochę je zresztą przypominając. Otoczenie jest jakby z tektury, nieco umowne, ale kupujemy to razem z nierealną otoczką fabularną, bo efektowny cel-shading łagodzi ewentualne niedociągnięcia, a przy tak szaleńczym tempie akcji nie ma czasu na podziwianie detali. Godząc się na oczywistą konwencję, oczekiwałem jedynie solidnej rozpierduchy rozpisanej pod dyktando mknących rakiet i świszczących pocisków. I w zasadzie to dostałem. **DXM to rzecz przyjemna w krótkich sesjach i dość solidna technicznie, ale brakuje narracyjnych szlifów i większego urozmaicenia**, bym chciał kiedykolwiek do niej wrócić. O ile nudne scenki można pomijać, dziwnych bohaterów zwyczajnie olać, tak klepane z jednej sztancy zadania ignorować już trudno. |CDA|

OCENA

6+

GRYWALNOŚĆ 6
WIDEO 7
AUDIO 7

+ dynamiczna, efektowna i przyjemna rozwałka
+ emocjonujące starcia z bossami
+ ogromne możliwości rozbudowy maszyn
+ dzięki cel-shadingowi wydaje się ładniejsza niż jest w rzeczywistości
+ chodzi jak złoto – modelowa konwersja

– zamotana fabuła, podana w bardzo nieciekawej formie
– misje z edytora – niemal wszystkie krótkie i takie same
– przez co w dłuższych sesjach gra zaczyna przynudzać
– sterylny świat

PEGI ?

PRODUCENT: ONE-O-ONE GAMES
CENA: 50 ZŁ (PC)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK

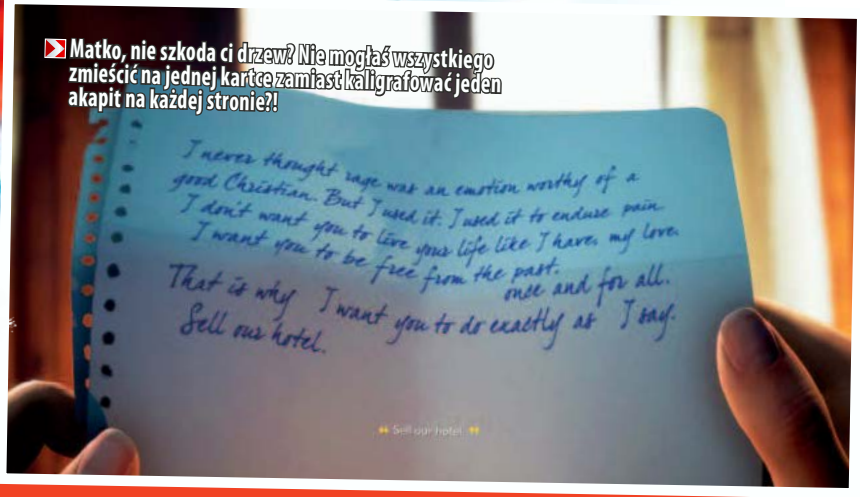
PC: WIN 8/10 64-BIT, CPU INTEL CORE I5-2500/AMD RYZEN 3 2200 G, 8 GB RAM, GPU GEFORCE GTX 660

SYMULATOR SPACEROWICZA • THRILLER

The SUICIDE of RACHEL FOSTER

Lubi imiona i nazwiska w tytułach: **9kier**

Przyznaję się, uwielbiam brzmienie tytułów takich jak „The Suicide of Rachel Foster", „Zaginięcie Ethana Cartera", „Czego nie słyszał Arne Hilmen", „Portret Doriana Graya". Z jakością dzieł bywa oczywiście różnie.



Matko, nie szkoda ci drzew? Nie mogłaś wszystkiego zmieścić na jednej kartce zamiast kaligrafować jeden akapit na każdej stronie?!

Produkcja One-O-One Games, wydana zresztą przez Daedalic, osadza gracza w roli kobiety, która po latach wraca do hotelu prowadzonego niegdyś przez jej rodziców, by dopełnić formalności związanych ze sprzedażą budynku. Developerzy wykorzystali bodajże najbardziej sztampowy pomysł utrzymania jej w rozbudowanym kompleksie – śnieżycę, która uniemożliwia bohaterce wyjazd. Nieprzygotowana na taką sytuację kobieta, podjada hotelowe zapasy i sypia w łóżku, które zajmowała w dzieciństwie, a w międzyczasie zaczyna rozwikływać tajemnicę z przeszłości – trafia na poszlaki wskazujące na to, że jej dawna koleżanka, tytułowa Rachel Foster, wcale nie popełniła samobójstwa.

Słuchaj, Londyn

Wyposażona w pierwowzór telefonu komórkowego, cegłę wyglądającą jak krótkofalówka, bohaterka pozostaje w niemal nieustannym kontakcie z przedstawicielem firmy opiekującej się posiadłością. Oczywiście to nie pierwsza i nie ostatnia gra, w której wykorzystano taki zabieg, ale w The Suicide of Rachel Foster naprawdę **trudno uciec od skojarzeń z Firewatchem**. Oczywiście w tym przypadku nie ma mowy o klimatycznych, pomarańczowych zachodach i podziwianiu krajobrazów – fabuła thrillera One-O-One rozgrywa się w jednym, choć przestronnym i całkiem ładnym budynku, a jedyny plener, jaki widzi bohaterka, to białe, pełne smug okna, przez które nic nie widać.

Jednak luźny sposób, w jaki rozmawiają – najpierw wyłącznie o pracy, później na coraz bardziej osobiste tematy – musiał być inspirowany produkcją Campo Santo. Konwersacje zostały zresztą w pełni udźwiękowione (nie w języku polskim) i w czasie rzeczywistym towarzyszą spacerom bohaterki, dzięki czemu prostota mechaniki, polegającej w zasadzie na chodzeniu i interakcjach z przedmiotami, została sprytnie ukryta.

Nam nie trzeba audycji

Nie dało się jednak zamaskować wielowymiarowego poczucia pustki, jakie zostawia w graczu Samobójstwo Rachel Foster.

Świetnie się bawiłam, ale nie dzwonię, bo brat korzysta z modemu. Od trzech miesięcy non stop.

GRAY

Twórcy z One-O-One, mający zresztą w portfolio jeszcze postapokaliptyczną ścigałko-nawalankę Fury Roads Survivor oraz VR Ping Pong Pro, pracują nad survival horrorem Gray. Mechanicznie bazować będzie na eksploracji europejskiego miasta pełnego złowrogich Obcych, fabularnie ma koncentrować się na relacji między matką (byłą astronautką cierpiącą na PTSD) oraz jej zaginioną córką. Głównej bohaterce będzie towarzyszył mechaniczny pies. Szczegółów dotyczących choćby przybliżonej premiery czy platform nie ma – ale trzeba przyznać, że developerzy mają niezły rozstrzał, jeśli chodzi o gatunki.

Nie wynika ono niestety z ciężkich tonów, w jakie próbuje uderzać, bo to robi raczej nieumiejętnie – kiepski finał (niezależnie od wybranego zakończenia) to tylko zwieńczenie problemów projektowych. Przede wszystkim scenariusz rozwija się bardzo nierównomiernie, początkowo wieje nudą – dla mnie tylko odrobinę, bo jestem fanką powolnych fabuł – a później całość rusza z kopyta i... niespodziewanie się kończy.

To bardziej Gone Home niż What Remains of Edith Finch.

Po leniwym starcie **nie spodziewałam się, że rozwikłam tajemnicę hotelu w 3-4 godziny, zwłaszcza że połowę tego czasu spędziłam, robiąc rzeczy nieistotne** – eksplorując budynek na własną rękę, włączając ciepłą wodę, odgrzewając jedzenie w mikrofalówce... **Zdaje się, że twórcy mieli pomysł na początek i koniec fabuły, ale na środek oraz rozgrywkę już niekoniecznie** – najbardziej interesującą sekwencją pozostaje scena, w której bohaterka szlaja się po korytarzach, próbując odkryć źródło dziwnych dźwięków. Co z tego, że scenariusz podsuwa graczowi kilka ciekawych wątków, skoro następnie ich nie rozwija? Historia została podana w zbyt prosty sposób – brakuje jej zawijasów i fałszywych tropów zdolnych wywołać u gracza wypieki na twarzy.

My żądamy amunicji, amunicji

Pustka, o której mówię, dotyczy zresztą nie tylko niepociągniętych wątków, ale i samego hotelu, którego potencjał został niewykorzystany. Po co tworzyć pomieszczenia, jeśli nie da się do nich wejść? Po to budować otwarte sale, które nie pełnią żadnej funkcji? **Hotel w Samobójstwie Rachel Foster – choć podejrzewa się, że grasuje po nim duch nastolatki – jest równie martwy jak ona.** Ekran wczytywania zasugerował mi, że mam dokładnie przyglądać się przedmiotom, żeby odkryć prawdę, ale niestety podnoszenie i odkładanie obiektów z powrotem na półkę nie dało mi absolutnie nic. Tytuły książek i inne znalezione graty sugerowały, że fabuła pójdzie w interesującą stronę, ale niestety developerzy wybrali drogę na skróty.

The Suicide of Rachel Foster porównuje się często z What Remains of Edith Finch, ale to bzdura. Studio Giant Sparrow pokazało, że symulatory spacerowicza nie muszą ograniczać się do sztampowych historii oraz że świeżość można tchnąć nawet w ograną już przez branżę setki razy eksplorację starego domu. Produkcja One-O-One, choć próbuje inspirować się najlepszymi przedstawicielami gatunku, to **bardziej popłuczyny po przereklamowanym Gone Home** i jemu podobnych – można spędzić przy niej przyjemny wieczór, ale to raczej fast food niż sycące danie. |CDA|

OCENA

6

GRYWALNOŚĆ 6

WIDEO 7

AUDIO 7

- + niezłe i dobrze udźwiękowione dialogi
- + ciekawa sekwencja z mikrofonem
- + całkiem ładne wnętrza
- + spory hotel do eksploracji...
- − ...czy raczej tylko jego kawałki
- − nie zachwyca ani fabularnie, ani gameplayowo
- − nierówne tempo i nagły, rozczarowujący finał
- − niewykorzystany potencjał

PEGI ?

PRODUCENT: THE BEARDED LADIES
CENA: 70 ZŁ
WERSJA PL: NAPISY
MULTI: BRAK

PC: WIN 8/10, PROCESOR INTEL CORE I3–4160/AMD FX-4300, 4 GB RAM, GEFORCE GTX 660/RADEON HD 7850

TAKTYCZNA • TUROWA • DYSTOPIA

CORRUPTION 2029

Ma wrażenie, że już w to grał: **Mac Abra**

Jedna z opinii o tej grze, jaką znalazłem w sieci, to „Metal Gear Solid spotyka XCOM". Zachęcające, przyznacie. Ale ja rzeknę, że to raczej Mutant Year Zero przegląda się w lustrze.

Wyznam, że przez długie lata nie rozumiałem ludzi grających w Dark Soulsy i podobne im gry. Pominę fakt, że nie przepadam za „tańczeniem wokół wroga". (Stąd w strzelankach preferuję styl kamperski, a najbardziej lubię takie, gdzie można się przyczajać za osłoną i spokojnie pomyśleć co dalej). Natomiast zupełnie nie pojmowałem, co jest takiego w grze, gdzie robisz ileś tam podejść, nieustannie ginąc i zaczynając od początku, i znów, i znów, i znów, a po każdej śmierci robiąc drobny progres, by w końcu skopać wrogowi tyłek. Zawsze zdawało mi się to takie... masochistyczne.

Déjà vu

O co w tym chodzi, zrozumiałem dość niedawno, bo z rok temu, grając w Mutant Year Zero: Road to Eden, „ikskomową" grę taktyczną rozgrywaną w turach, ale wykorzystującą dokładnie ten sam co w DS mechanizm „nauki poprzez nieustanną śmierć". Gry trudnej, wręcz miejscami frustrującej, zmuszającej do nieustannego kombinowania, podchodów, uczenia się na własnych błędach, zapamiętywania rozstawienia przeciwników. Gry, w której jedną misję zdarzało mi się przechodzić parenaście razy, zanim znalazłem skuteczne lekarstwo na przygniatającą przewagę wroga. Klątem, waliłem pięścią w biurko... i próbowałem kolejny raz.

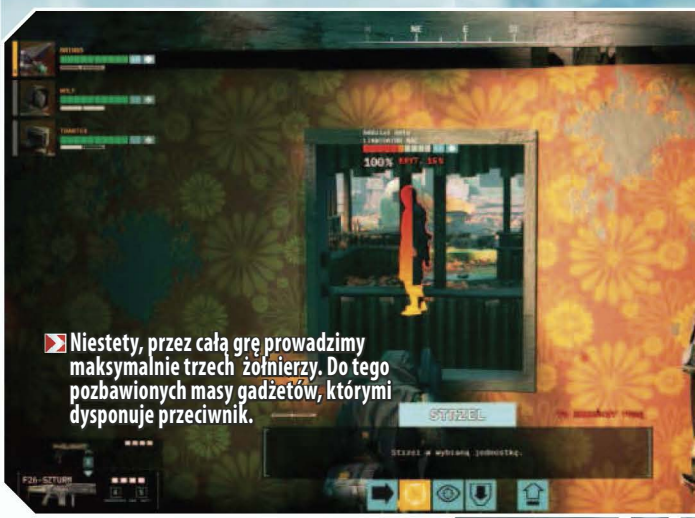
Dlaczego o tym piszę? Gdyż Corruption 2029 jest nową grą twórców MYZ. A dokładniej mówiąc, jest to ten sam **Mutant Year Zero, tyle że w nowych ciuszkach**. Byłem zdumiony, gdy ludzie z The Bearded Ladies wypuścili nowy tytuł w zaledwie 14 miesięcy od premiery Mutanta. No ale nic dziwnego, gdy **engine i zasady rozgrywki są bardzo, bardzo podobne.** Oględnie mówiąc.

Mutant Year 2029

Zresztą zobaczcie sami: idziemy trzyosobową grupą, w czasie rzeczywistym, ale możemy w każdej chwili się rozdzielić, by przejąć kontrolę nad wybranym żołnierzem. Wrogowie wytwarzają wokół siebie widoczne „kręgi zasięgu", naruszenie których powoduje alarm. Chyba że wcześniej wejdziemy w tryb zasadzki (i system turowy). Tam poruszamy oddzielnie każdym z żołnierzy, mając 2 punkty akcji w turze, które możemy przeznaczyć na ruch i ostrzał (a także działania typu

Podkradnij się, wejdź w tryb zasadzki, wystrzelaj przeciwnika z wyciszonych giwer. Powtarzać do skutku.

Ta gra was srogo przeczołga...


Niestety, przez całą grę prowadzimy maksymalnie trzech żołnierzy. Do tego pozbawionych masy gadżetów, którymi dysponuje przeciwnik.

Taki reskin Mutant Year Zero... Ale nadal nieźle się w to gra.

przeładowywanie broni, czy użycie apteczek itd.). Mamy tryb warty, mamy tryb ukrycia się, wykorzystujemy osłony (i oskrzydlenia), możemy w trakcje akcji zmieniać broń (ale tylko na tą, którą daliśmy żołnierzom przed misją, a są na to dwa sloty).

Wrogowie praktycznie zawsze mają przewagę liczebną (i zwykle lepsze wyposażenie...), więc frontalny atak kończy się zwykle opcją „załaduj poprzedni stan gry". Stąd trzeba nieustannie kombinować, jak ominąć nieprzyjaciół, gdzie i jak zdjąć maruderów z broni z tłumikiem, by nie zaalarmować innych niemilców, jak maksymalnie wykorzystać ukształtowanie terenu (np. rażąc ich z wysokości). Zbieramy też napotkane klamoty (apteczki, granaty... bardzo, bardzo nieliczne, niestety), czytamy pozostawione notatki i strzępy gazet, by poznać historię konfliktu. Zamiast mutacji mamy tu implanty (choć de facto efekty działań są podobne – np. wysoki skok albo powalająca szarża) i umiejętności pasywne (np. zwiększony zasięg broni), które dostajemy po zaliczaniu kolejnych misji. Niektóre muta... implanty mają cooldown po użyciu, ale do ich regeneracji nie trzeba czasu, tylko odpowiedniej liczby ubitych wrogów. (Niestety, zbyt wielkiej możliwości personalizacji naszych wojaków nie ma, bo mamy tylko trzy sloty na implanty dla każdego).

Kampania składa się z trzech części, podzielonych na ok. 6-8 misji. Każda ma swój główny cel, nagradzany np. implantami albo nowymi rodzajami broni, i kilka dodatkowych opcjonalnych zadań, które dają dodatkową możliwość uzyskania dodatkowych bonusów. **Ale misje owe na dłuższą metę zadania zdają się dość powtarzalne**, a do tego rozgrywają się w tych samych (odwiedzanych wielokrotnie...) lokacjach. Misje – złożone z szeregu oddzielnych lokacji – można rozgrywać w miarę wedle własnej woli, tzn. można czasem rozgrywać dwa zadania na tym samym poziomie, by się podlevelować, albo ambitnie próbować posuwać akcję naprzód, sięgając po trudniejsze wyzwania.

Ci, którzy grali w MYZ, na pewno już czują się jak w domu, bo przecież to jest dokładnie to samo, co w tamtej grze. Oczywiście nie będę twierdził, że mamy tu tylko „kopiuj i wklej", bo jednak zasady miejscami subtelnie się różnią. Ot, choćby możemy robić dywersję, np. uszkadzając napotkane radiostacje, dzięki czemu możemy zwabić w tę okolicę samotnego wartownika. Niemniej podobieństwo jest spore, bardzo spore. Nawet nie wiem, czy aż nie za bardzo.

Cóż jeszcze?

A skąd wspominany na początku Metal Gear Solid? Bo fabuła opowiada zawikłaną dystopijną historię Ameryki, gdzie doszło do czegoś w rodzaju kolejnej wojny secesyjnej, w której piorą się pomiędzy sobą dwie frakcje. (Ta, w której walczymy, nosi ma nieco niefajną dla Polaka nazwę, bo... UPA – United Peoples of America). Ale czarnymi charakterami są tu politycy – po obu stronach. Cóż, nawet jakbym bardzo się starał, to nie mogę powiedzieć, żebym się w nią wciągnął. Ot, daje nam powód by strzelać do „onych" i tyle. Bo pomiędzy fabułą dowolnego MGS i Corruption 2029 jest jednak – delikatnie ujmując – duża różnica.

Co do oprawy, wszystko jest dopracowane – i engine, i grafika, i animacje, i muzyka. Gra wygląda nowocześnie i ładnie, sterowanie jest intuicyjne, a polska wersja językowa nie dała mi choćby najmniejszego pretekstu, by się nad nią powyzłośliwiać. Pod tym względem pełna profeska. Do tego dobrze zoptymalizowana i z niezłą AI. Jeśli już na coś narzekać, to na **lekkie problemy z balansem oraz dziwnie wysoką celność nieprzyjaciół.** Np. moja postać z karabinem szturmowym, przeciwnik z pistoletem, spory dystans, obaj ukryci za niewielkimi osłonami. U mnie 3 serie – i trzy pudła, przy szansie trafienia 50%. U niego trzy strzały, dwa celne. ...Ehem? I to się zdarza, niestety, dość regularnie. Ale **gameplayowo, jako całość, Corruption daje radę**, choć jak już wspomniałem, jest to przyjemność nieco masochistyczna, coś jak grzebanie zapałką w bolącym zębie.

Niezłe, ale...

...czuję jakiś niedosyt, bo liczyłem na zupełnie nową grę, a nie cosplay XCOM-a w wykonaniu MYZ. Z drugiej strony chcą za to 7 dych w dniu premiery, więc tyle, co kosztuje nieraz większe DLC. **A dostajemy, jak by nie patrzeć, -naście godzin całkiem niezłej i wciągającej zabawy**. Generalnie zatem dałbym 8... ale jeden punkt odejmuję za serwowanie mi smacznego, lecz jednak odgrzewanego, kotleta z mutanta. |CDA|

OCENA

7

GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 8
AUDIO 8

+ oprawa
+ zmusza do taktycznego myślenia
+ fani MYZ poczują się jak w domu
+ niedrogie i grywalne...

− ...acz czasem frustrujące
− dość sztampowa fabuła
− powtarzalne misje
− ...na tych samych mapach
− powtarzalni wrogowie
− to w sumie Mutant Year 2029
− małe możliwości personalizacji żołnierzy
− problemy z balansem

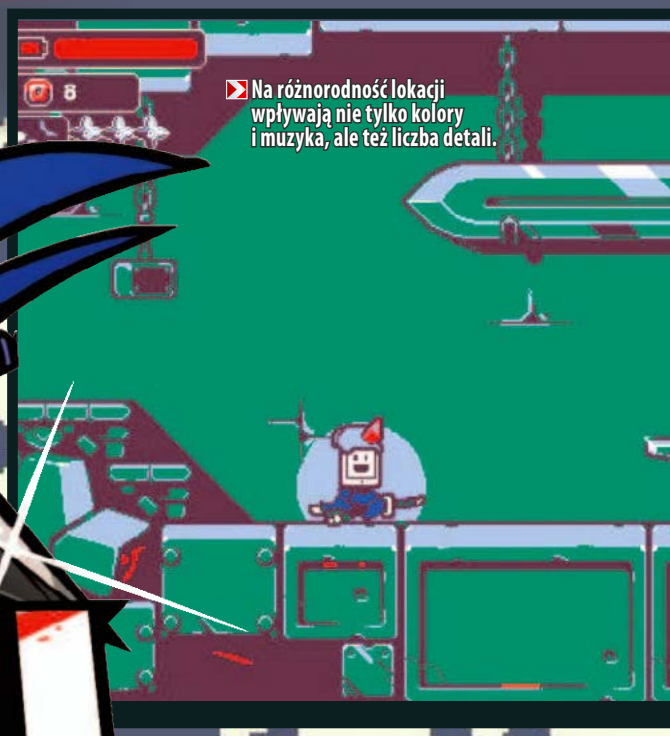
PEGI 7

PRODUCENT: THE ARCADE CREW
CENA: 60 ZŁ (PC), 70 ZŁ (NS)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK

GRALIŚMY NA: PC
PC: JAKIKOLWIEK DZIAŁAJĄCY

METROIDVANIA • MASZYNY • RETRO

KUNAI

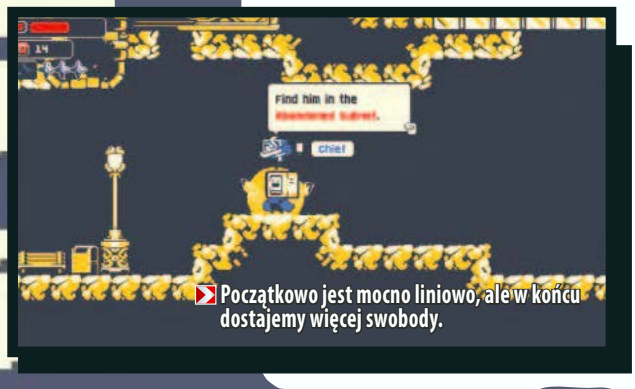


Na różnorodność lokacji wpływają nie tylko kolory i muzyka, ale też liczba detali.

Gapił się w dwa ekrany jednocześnie: **Otton**

Cześć, jestem Tabby i zamiast oczami patrzę na świat buźką wyświetloną na ekranie tabletu. To najprawdopodobniej mocno alarmujący objaw fonoholizmu, ale kto by się nad tym zastanawiał, gdy próbuje zgładzić mnie armia złych maszyn!

Wbrew pozorom, w swojej cyfrowej główce Tabby nie ma zbyt wielu przyjaciół, ale może to lepiej? W końcu i tak w ferworze toczonej walki nie miałby czasu nieustannie przystawać żeby im odpisywać, przypominając postronnym widzom podłączone do wirtualnego świata zombie. Do tego, patrząc na agresywnie nastawione istoty, które ciągle spotyka, prawie nikt w tym świecie nie wygląda jak potencjalny przyjaciel. Oprócz tajemniczego głosu w słuchawce, do którego zawsze możemy zadzwonić po krótką poradę, uśmiechnięty „fejsik" bohatera jest jedynym, z którego korzysta.



Początkowo jest mocno liniowo, ale w końcu dostajemy więcej swobody.

Retro po czasie

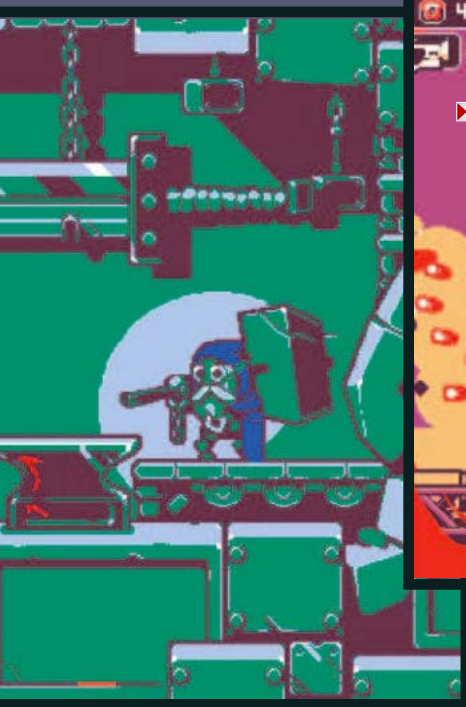
Trochę żałuję, że szalenie ciekawa konwencja nie zaowocowała ambitniejszym scenariuszem, niż finalnie dość prosta historia rebelii i walki o wolność. Aż prosiło się o coś głębszego od zaserwowanej nam opowiastki o zbuntowanych maszynach i poszukiwaniu „broni, która niszczy góry"... Pomimo interesującej stylistyki, **Kunai pozostaje jednak po prostu dość klasyczną pod względem rozgrywki metroidvanią** i siadając do zabawy, trzeba to po prostu zaakceptować.

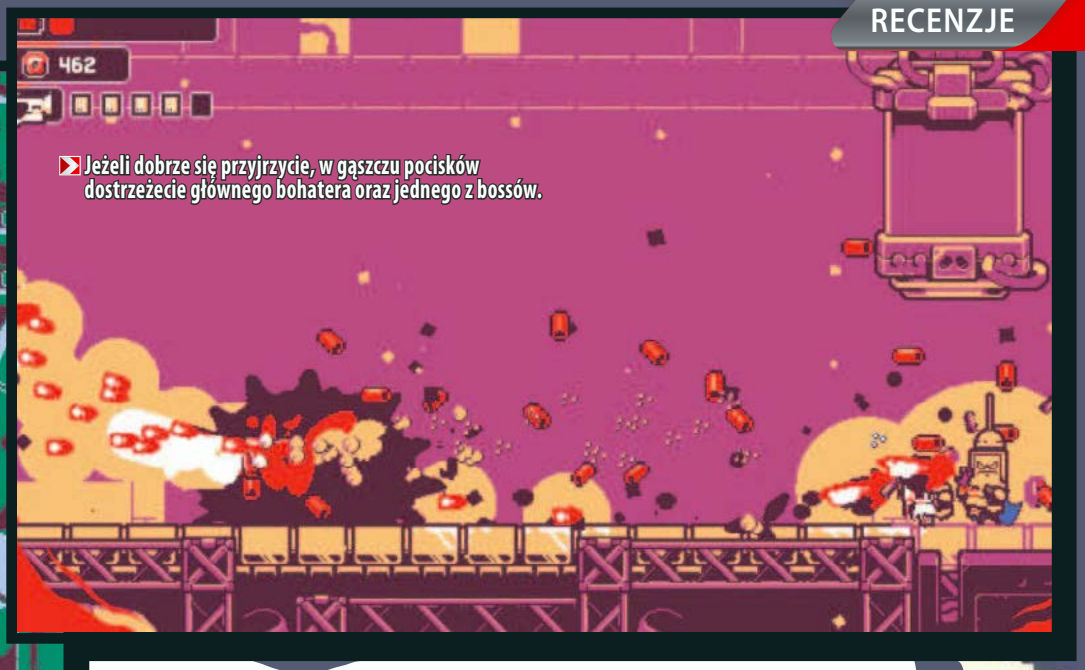
Choć scenariusz nie zwalił mnie z nóg, ostatecznie gra stawia na naszej drodze urozmaiconych oponentów, kilku bossów do pokonania i każe nam wracać z nowo odblokowanymi gadżetami w niezbadane obszary odwiedzonych wcześniej lokacji. Ponadto zaś trzeba ciągle zastanawiać się, gdzie teraz się skierować, by popchnąć fabułę do przodu. Cieszy, że twórcy cenią sobie odbiorcę, który zamiast wypatrywać wykrzyknika na minimapie, jest skłonny szukać drogi do celu poprzez rozmowy z panoszącymi się tu i ówdzie zmechanizowanymi sojusznikami. Dodajmy: rozmowy prowadzone w jak najbardziej tradycyjny sposób.

To więc metroidvania dość klasyczna, choć żeby to dostrzec, **trzeba dać jej kilkadziesiąt minut, by po mocno liniowym początku nieco się rozkręciła**. W pewnym momencie twórcy spuszczają nas wreszcie ze smyczy, a świat mocniej się otwiera, zaskakując sporym, i to pomimo dość prostego stylu oprawy, zróżnicowaniem lokacji. Do tego często zachęca, by dosłownie „lizać ściany" i wskakiwać w pułapki, bo takowe czasami mogą okazać się jedynie zasłoną prowadzącą do ukrytych pomieszczeń z bonusowymi wdziankami albo serduszkami, na stałe zwiększającymi zdrowie bohatera. Naturalnie nie jest to poziom złożoności Hollow Knighta, ale wciąż dużo powyżej średniej.

Laserowe Uzi

Podczas mniej więcej 14 godzin przygody twórcy stopniowo wciskają nam w dłonie (bo Tabby to przecież ostatecznie tablet z rękami) kolejne gadżety i rozwijają nasze zdolności akrobatyczne. Zabawa stopniowo więc ewoluuje i dzięki regularnemu napływowi nowych pomysłów nie





Jeżeli dobrze się przyjrzycie, w gąszczu pocisków dostrzeżecie głównego bohatera oraz jednego z bossów.

Dobra metroidvania z tabletem ninją.

pozwala się nudzić. **Na finiszu czujemy co najwyżej przyjemny niedosyt**.

Oprócz miecza najbardziej przydadzą się nam przede wszystkim tytułowe „kunaje", czyli tradycyjne, wielofunkcyjne japońskie narzędzie, przypominające krzyżówkę noża ze szpadlem (w rzeczywistości istniały warianty zarówno do walki, jak i sadzenia kwiatków). Główny bohater ma takie dwa i wykorzystuje je w roli haków pozwalających przyczepić się do określonej powierzchni i rozhuśtać celem szybszej podróży albo błyskawicznego wskoczenia bossowi na plecy. Osobiście trochę tylko żałuję, że ostrza nie przebijają przy okazji spotykanych na swojej drodze układów scalonych atakujących nas poczwar. Będzie musiała wam wystarczyć sama radość z bujania się pod sufitami.

Odrzutowa broń

Z biegiem czasu zyskujemy również dostęp m.in. do podwójnego skoku, otwierających zamknięte drzwi shurikenów, plującego laserem podwójnego karabinku czy bazooki. Każde z narzędzi możemy przy tym ulepszać, acz kolejne talenty zwiększają raczej siłę niż funkcjonalność dzierżonych gadżetów. Broń szybciej się przeładowuje, zwiększa się zapas śmiercionośnych gwiazdek – choć **zdarzają się też ciekawsze ulepszenia**. Rakietowy skok pozwala na wykorzystanie odrzutu rakietnicy do zwiększenia wysokości skoku, a skierowanie w dół ulepszonych uzi zapewnia coś na wzór chwilowej lewitacji.

Takich atrakcji mogłoby być jednak nieco więcej, bo odblokowanie wszystkiego za jednym podejściem jest raczej łatwym zadaniem. By zaopatrzyć się w usprawnienie, musimy przy tym najpierw zdobyć odpowiednią liczbę monet wypadających z wrogów i skrzynek. Następnie zaś rozejrzeć się po okolicy i odnaleźć jeden z rozrzuconych po świecie ruterów, zapewniających łączność z centralą. Jak widać, karty sim w tabletach nie będą w przyszłości często spotykane...

Japonia w kilku kolorach

Kunai może się też podobać wizualnie – **nawiązujący do 16-bitowców styl oprawy** przypomina mi nieco Luftrausers. Twórcy oszczędnie posługują się kolorami i dzięki różnym ich kombinacjom, często celowo gryzącym się, nadają poszczególnym lokacjom unikatowy charakter. Stylistykę udanie podkreśla też przyjemny soundtrack będący miksem elektronicznego plumkania, wzbogaconego odgłosami ze starych gier. Nie jest to może kandydat do branżowych nagród, niemniej świetnie sprawdza się podczas rozgrywki.

Różnorodność świata to jednak nie tylko efekt zabaw z kolorami i muzyką, ale też **widocznej na samych planszach dbałości o detale** – mamy tu fabryki, kopalnie, wypełnioną bambusem dżunglę czy prześliczną pustynię, która powinna choć trochę zauroczyć fanów Breath of the Wild czy Niera: Automaty. W wielu lokacjach dostrzegalne są też wpływy japońskiej kultury. Mapy są w większości zakręcone i pełne skrótów, prowadzących do komór pełniących rolę podobną do znanych z soulsów ognisk.

Bardzo spodobała mi się też spora różnorodność wrogów będących, z nielicznymi wyjątkami, wariacją na temat monitorów CRT. Spotkamy gości z karabinkami, ninja z katanami i opaskami na „oczach", biegające do góry nogami pająki czy szczególnie uciążliwe podczas wykonywania akrobacji istoty latające. Jedni do nas strzelają, inni się teleportują, reszta eksploduje, a pod koniec nasza głowa jest już nieco przeładowana informacjami o atakach i słabych punktach poszczególnych postaci. Nic tylko się cieszyć.

Inna sprawa, że chciałoby się przejść nieco więcej walk z bossami. Cieszy jednak, że niezależnie od poziomu wyzwania, **przeciwnicy są naprawdę różnorodni i wymagają odmiennego podejścia**. Autorzy zaprezentowali tu naprawdę ciekawe pomysły, mieszając standardową młóckę z pościgami, wspinaczkami czy unikaniem deszczu ołowiu. Fanów retro z krwi i kości rozczaruje nieco fakt, że starcia nie są szczególnie trudne, choć z jednym oponentem, nasyłającym na gracza deszcz czarnych, ożywających glutów męczyłem się nieco dłużej.

Przebieżka z tabletem

Kunai zaskakuje zatem bardzo pozytywnie, oferując przy swojej cenie naprawdę sporo. Cały czas podrzuca nam kolejne gadżety i sekrety sprawiające, że chce się grać dalej. Nie jest to może najbardziej rozbudowana metroidvania jaką widziałem, a całość potrzebuje trochę czasu na to, żeby się rozbujać. Szkoda też, że przy obecnym scenariuszu nie wyciśnięto nieco więcej z obiecującej stylistyki. Na rozgrzewkę (lub deser) przed wychodzącym dzień po premierze tego numeru Ori and the Will of the Wisps będzie jak znalazł. |CDA|

OCENA

8

GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 9
AUDIO 8

+ klasyczna metroidvania w wersji light
+ rozwój gameplayu podczas rozgrywki
+ ciekawe lokacje i stylistyka
+ klimatyczna oprawa

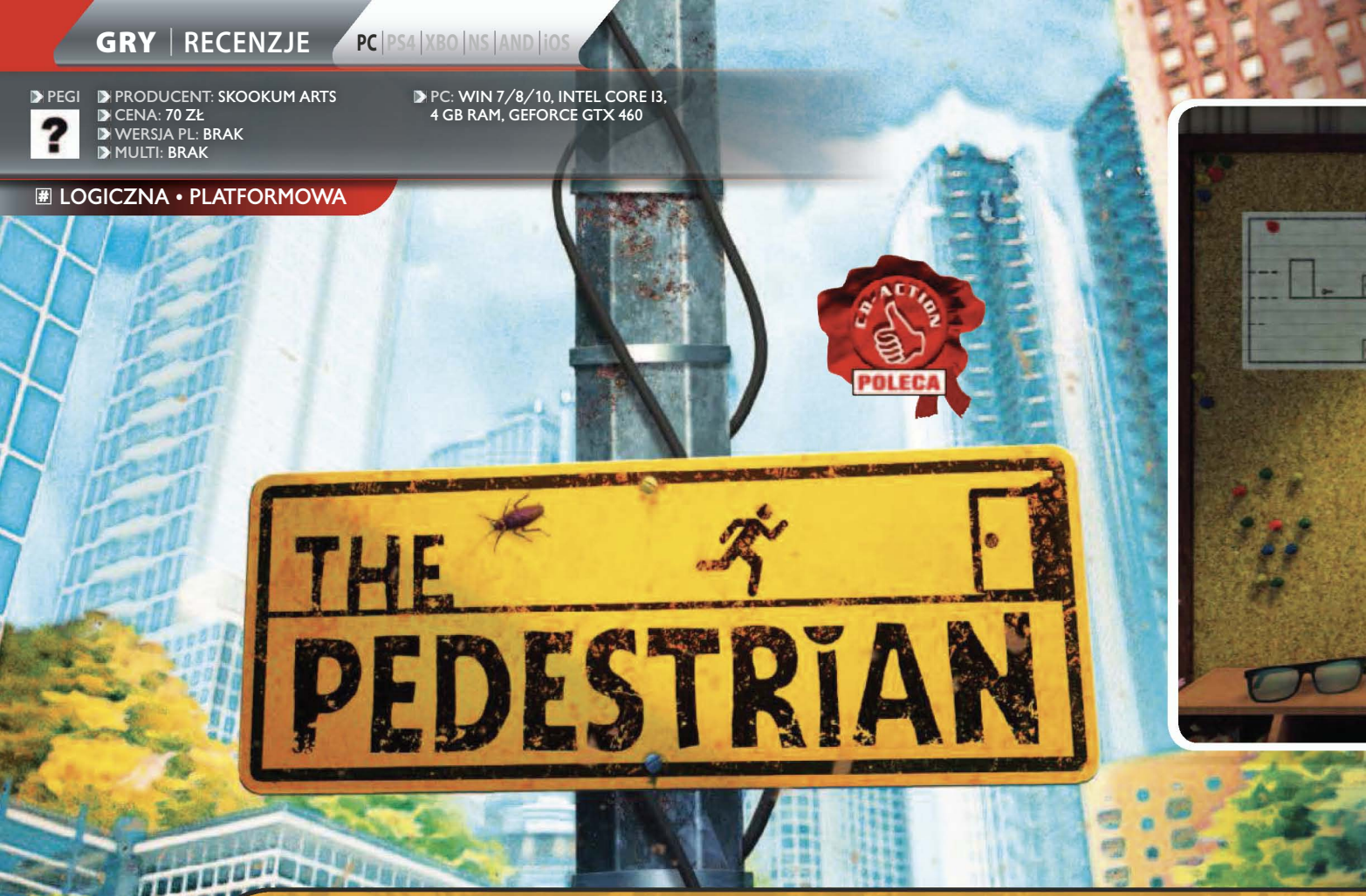
– chciałoby się, by trwała jeszcze dłużej...
– ... i miała nieco więcej bossów
– ze scenariusza dało się wycisnąć więcej

PEGI ?

PRODUCENT: SKOOKUM ARTS
CENA: 70 ZŁ
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK

PC: WIN 7/8/10, INTEL CORE I3, 4 GB RAM, GEFORCE GTX 460

LOGICZNA • PLATFORMOWA



Zawsze chciał zostać piktogramem: **Eugeniusz Siekiera**

Najpierw skromnie, krok do przodu. Później skok. Dalej podnoszenie przedmiotów, przesuwanie bloków, aktywacja wind i dźwigni. W teorii platformówka logiczna jakich wiele. W praktyce gra inna niż wszystkie.

Każda plansza jest małą łamigłówką, tych zaś w obrębie kilkugodzinnej kampanii zawarto chyba kilkaset. Tym, co dzieło ekipy Skookum Arts wyróżnia, nie są jednak łamańce głowy, a przestrzeń, którą wykorzystują. Akcja rozgrywa się bowiem na niewielkim wycinku ekranu, dwuwymiarowych tabliczkach znamionowych, znakach ostrzegawczych bądź informacyjnych.

Mała wielka gra

Sterujemy ludkiem, który wygląda jakby czmychnął z sygnalizacji świetlnej, a każda zagwozdka to oddzielna tabliczka, nierzadko złożona z kilku pomniejszych, które należy w logiczny sposób połączyć (o czym później). Żadna tablica nie tkwi jednak w próżni – te zawieszone są w najrozmaitszych miejscach – na regałach magazynowych, rusztowaniu bądź barierkach przy zatłoczonej arterii, na fabrycznym ogrodzeniu i rozmaitych maszynach, przy taśmie z paczkami, wózkach widłowych, w tunelach metra, i tak bez końca.

Bohaterem drugiego planu jest więc samo miasto, wymodelowane już w pełnym 3D, zaskakująco szczegółowe, niesamowicie barwne i często zapełnione ruchomymi obiektami, jak chociażby pędzącymi ulicą samochodami. W większości przypadków tło jest tylko tłem, a co za tym idzie nie pełni żadnej istotnej funkcji, przynajmniej z punktu widzenia samej rozgrywki. Ot, przyjemne dla oka uzupełnienie i efektowny sposób, by przenosić się między kolejnymi planszami. Są i wyjątki od tej reguły, bo rozwiązanie zagadki na tabliczce zawieszonej w windzie pozwoli doprowadzić zasilanie i aktywować samą windę, która przetransportuje nas do kolejnego wyzwania, a uruchomiony wagon metra przewiezie bohatera w inny rejon miasta.

W prostocie tego pomysłu tkwi jego siła.

Proste jest piękne

Zasada jednak pozostaje ta sama – właściwa rozgrywka przez 95% kampanii nie wybiega poza dwuwymiarowe, symbolicznie wyrysowane znaki. Najczęściej za prostym skakaniem po platformach kryje się jakiś większy problem, przy którym należy ruszyć głową. Często w takim przypadku mamy mozaikę kilku mniejszych tabliczek, które musimy od-

Układanie i łączenie tabliczek w sensowny ciąg to jedno z podstawowych zadań w grze.

Bohaterem drugiego planu jest miasto – momentami zaskakująco szczegółowe.

Przestrzenią dla pomysłowej rozgrywki może być wszystko, nawet sygnalizacja świetlna.

powiednio rozmieścić i sensownie połączyć, by drzwi lub drabina na jednej prowadziły do drzwi lub drabiny na kolejnej, rzecz jasna tej właściwej. W dalszych partiach gry stopień skomplikowania rośnie, choć na ogół wystarczy wyobraźnia przestrzenna i odrobina pomyślunku, by właściwie poskładać wszystkie klocki.

By nie zmęczyć nas bazowym konceptem, twórcy co jakiś czas dodają nowy element, na przykład z czasem dochodzą tabliczki, które należy na siebie nakładać, często też rozwiązanie większej zagadki rozrzucono na kilka ekranów – na jednym zdobywamy przewód zasilający, na innym pudło, po którym dostaniemy się wyżej w bazowej lokacji, i tak dalej. Kombinacji jest bez liku, a rozwiązywanie ich bawi praktycznie do samego końca. **W prostocie tego pomysłu tkwi jego siła, mocną stroną takiego podejścia jest również estetyka, bo wygląda to kapitalnie**, a podczas zabawy nic nie rozprasza naszej uwagi, gdyż wszystkie interesujące nas elementy na planszy to proste i czytelne obiekty. Aż dziw, że nikt jeszcze na coś takiego nie wpadł. Tak czy inaczej szczerze polecam – jeśli nie za cenę premierową, to przy okazji jakiejś wyprzedaży. |CDA|

Okiem 9kier

OCENA **7+**

Przyssałam się do Przechodnia w któryś wieczór i siedziałam przy nim do czwartej w nocy – aż do napisów końcowych. Nieczęsto zatrzymywałam się przy łamigłówkach na dłużej niż chwilę, więc mimo kilku godzin z rzędu gra nie dała rady mnie zmęczyć. Zagadki nie wychodzą raczej poza gatunkowy standard (może poza interesującym finałem), więc nie ma co liczyć na zachwyty rodem z Baba Is You czy Antichamber, ale produkcja nadrabia szeroko pojętą przyjaznością oraz naprawdę stylową i ładną oprawą graficzną. Obecny rok nie był na razie zbyt szczodry w kwestii gier logicznych i The Pedestrian to bodajże pierwsza, którą ogrywałam w 2020, ale takie początki to ja lubię!

OCENA

8+

GRYWALNOŚĆ 8

WIDEO 9

AUDIO 8

- \+ wyborny pomysł wyjściowy
- \+ czytelne plansze zagadek
- \+ i zaskakująco szczegółowe tła
- \+ multum świetnie zaprojektowanych łamigłówek
- − w dłuższej perspektywie trochę powtarzalna rozgrywka
- − brak sensownej fabuły
- − to po prostu ogromny zbiór puzzli

PEGI 18

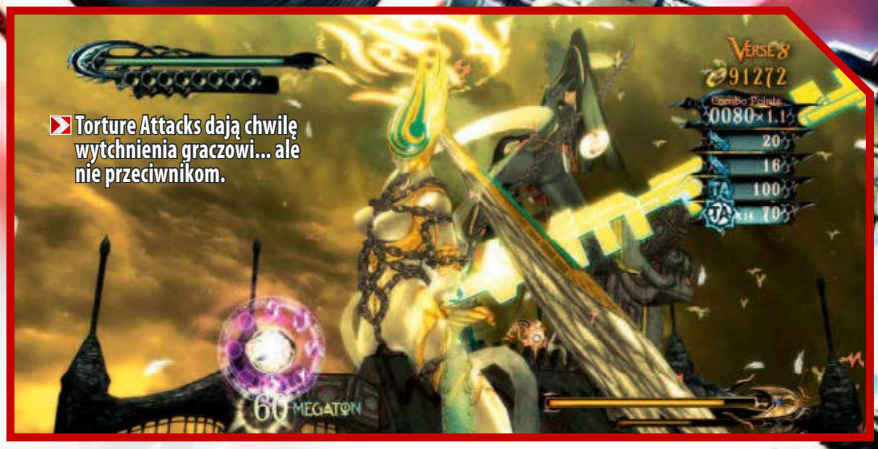
PRODUCENT: PLATINUMGAMES/ARMATURE
CENA: 170 ZŁ (PAKIET), 105 ZŁ (KAŻDA OSOBNO)
MULTI: RANKINGI
WERSJA PL: BRAK
GRALIŚMY NA: PS4

SLASHER • THIRD PERSON SHOOTER • PAKIET • REMASTER

BAYONETTA VANQUISH

Nie wierzy, że to już 10 lat: **enki**

W jednej chwili zastanawiasz się, co robisz ze swoim życiem, od ponad dekady zarabiając pisaniem o gierkach. W drugiej kiwasz głową z uznaniem na napisach końcowych Bayonetty i zerkasz do poradnika, by przypomnieć sobie, jak zdobyć platynowe trofeum.



Pozwoliłem sobie na luz i nienalegane na to, by Bayonetta trafiła do naszego zestawienia (ponad) 100 pamiętnych gier w Tipsomaniaku dołączonym do tego wydania CD-Action, ale tylko dlatego, że wiedziałem, że i tak będzie niniejsza okazja, by o niej napisać. Stworzony przez Armature remaster (60 klatek na sekundę, 4K) dał wiedźmie dom na szóstej i siódmej już platformie sprzętowej. Wraz z nią, prawie trzy lata po pecetowym porcie, współcześni konsolowcy mogą sobie również przypomnieć dzieło drugiego obok Hidekiego Kamiyi tuza japońskiego gamedevu z – wtedy jeszcze – „platynowej" stajni, Shinjiego Mikami. Vanquish, strzelanka na amfetaminie, to odtrutka na ciężar gameplayowy i narracyjny Gears of War (tak, Marcus i ferajna też są starzy jak świat!). Obie gry są w pakiecie, ale można je również kupić osobno.

Fly Me To The Moon

Remaster Bayonetty nie wprowadza do rozgrywki niczego szalonego – w zasadzie ponad podbicie rozdzielczości i wygładzenie animacji developerzy nie pokusili się o żadne zmiany względem pierwowzoru. Z dala od uniwersum Nintendo, do którego – na dobre i na złe – należy teraz Bayonetta, nie musimy się obawiać, że długonoga okularnica wyskoczy nam zaraz w stroju Linka czy innego Mariusza. Pozostawili za to perfekcyjny design systemu walki, przyjemnie absurdalną fabułę i niezastąpiony charakter bohaterki, które składają się na **rozgrywkę wielokrotnie szybszą, ale i przyjemniejszą niż ta, którą nakarmiło mnie ostatnio chociażby całkiem niezłe wszakże Devil May Cry V**.

Nie ma co tu więc krążyć wokół tematu – powrót do Vigrid, lata po tym, jak zaparłem się i w peestrójkowej wersji nabiłem swą pierwszą w życiu platynę, był dla mnie jak spacer śród fali łąk szumiących, śród kwiatów powodzi. Mordercze combosy shurabą, wyzwania w poukrywanych portalach do Alfheimu, uniki odpalające **Witch Time – jeden z najbardziej satysfakcjonujących mechanizmów w całej historii gier**, a w końcu ultraszybkie bloki niwelujące wrogie razy po zakupieniu Moon of Mahaa-Kalaa pod koniec pierwszego podejścia do kampanii. Ta niezwykła prędkość rozgrywki, która mimo wszystko jest do okiełznania nawet przez niemłode już ścięgna i synapsy (jak moje), to coś, co wciąż wynosi Bayonettę na piedestał wśród slasherów. Być może dlatego też, że giętka bohaterka stworzona przez Hidekiego Kamiyę i Mari Shimazaki nie powstała na potrzeby gameplayowego wyrażania gniewu czy rozpętywania festiwalu nieuzasadnionej przemocy. To, co dzieje się na ekranie, to taniec. Jedyny, w którym uczestniczę zawsze z wielką chęcią. I jeżeli coś mogłoby być w tym przypadku ulepszone, to co najwyżej kolorystyka gry – wciąż nieco wyblakła i przydymiona jak u wielu produkcji z okresu X360/PS3.

Bicie na orbicie

Z Vanquishem miałem do czynienia w okolicy jego premiery w 2010 roku, ale

BAYONETTA & VANQUISH 10TH...

CD-ACTION POLECA

BAYONETTA

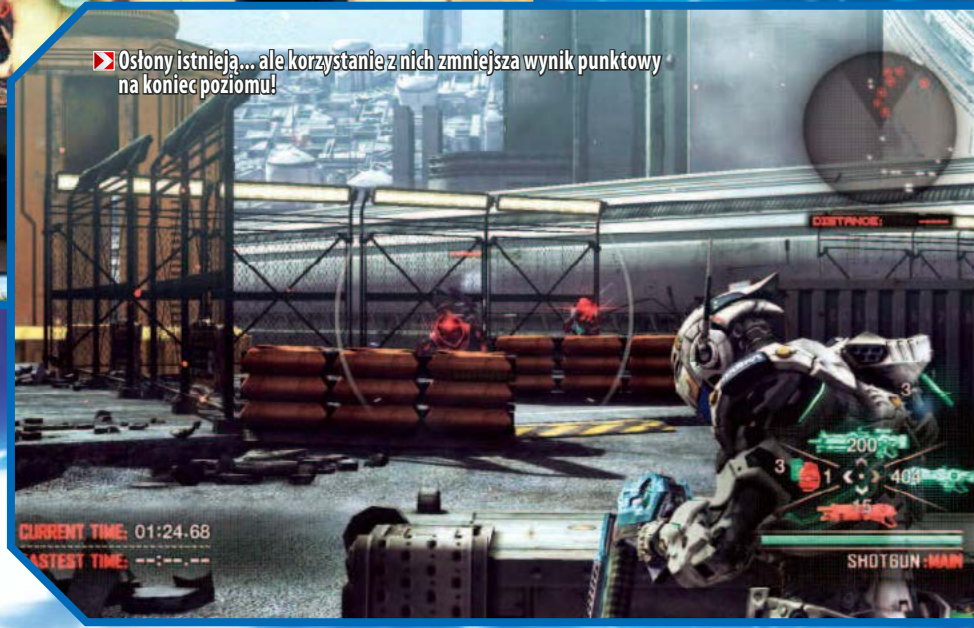
OCENA 9+

GRYWALNOŚĆ 10
WIDEO 7
AUDIO 8

+ genialny system walki
+ szybkość
+ giętkość
+ charakter
+ moc

– ech... kolorystyka?

Ruch w Vanquishu daje masę satysfakcji. Ale strzelanie już niekoniecznie...



Osłony istnieją... ale korzystanie z nich zmniejsza wynik punktowy na koniec poziomu!

choć zyskał w międzyczasie mały status dzieła kultowego, nie wróciłem do niego aż do teraz. To strzelanka z osłonami, w której główną rolę odgrywa... ślizganie się po posadzce w pozycji „jądra przodem". Do nieustraszonych gonad przyczepiony jest Sam Gideon – twardy i zarozumiały

Polerowana platyna sprzed dekady.

aż do parodii agent DARPA wysłany wraz z kosmicznymi siłami USA na przejętą przez Rosjan ogromną orbitalną kolonię. Odziany w najnowocześniejszy typ kombinezonu heros nie tylko może dzierżyć do trzech pukawek i zdzierać kolana lub tyłek na asfalcie, ale przede wszystkim korzystać z własnej edycji „bayonettowego" Witch Time. Spowolnienie czasu uaktywnia się, gdy odniesie on zbyt wiele obrażeń, ale może je odpalić samodzielnie podczas uniku – rzecz w tym, że taka zabawa szybko wyczerpuje zasób energii.

Ów szybki styl rozgrywki i dziś, o dziwo, sprawdza się nieźle. Szorowanie między wrogami po to, by odpalić większym niemilcom kilka plomb w plecy daje niemałego kopa adrenaliny, a radar z zaznaczonymi pozycjami wrogów w okolicy pozwala rozeznać się, skąd zaraz padną strzały sowieckich robotów i za którą osłonę najlepiej czmychnąć, by dać paskowi energii chwilę na podładowanie się. **To, co w grze nie działa niemniej tak dobrze, to... cały aspekt strzelankowy.** Przyzwyczajony do „ciężaru" broni i spektakularnych efektów jej używania tutaj zmuszony byłem oglądać co najwyżej niedzisiejsze już efekty wybuchów i kurczące się paski życia nad głowami wrogów. Rozczarowujące to było zwłaszcza w przypadku najpotężniejszej i najczęściej przeze mnie używanej armaty laserowej. A że ogrywałem Vanquisha na przemian z Bayonettą, po kilku rozdziałach tego pierwszego myślałem już tylko o tym, kiedy znów siądę do przygód wiedźmy.

No i jest jeszcze kwestia samego remastera. W przeciwieństwie do Bayonetty na mojej zwykłej peeszczórce Vanquish miał, o dziwo, problemy z płynnością (na szczęście w zasadzie wyłącznie w cut-scenkach, ale wciąż...). Poza scenami na pokładzie pociągu, w których możemy obejrzeć majestatyczną, okrągłą powierzchnię cylindrycznej kolonii strzelanka PlatinumGames nie daje specjalnych okazji do zachwytów, a i gdzie zachrypniętym docinkom Gideona i Burnsa do nieustannego flirtu Bayonetty z graczem, przeciwnikami i resztą obsady?!

Ocena: 16+/10

Uznałem, że skoro oba remastery są oddzielne (choć drożej niż jakby kupić je w pakiecie), to i pokuszę się o podwójny zestaw ocen, bo w tym przypadku ani wyższa, ani niższa z dwóch, a tym bardziej ich średnia, nie oddawała sprawiedliwości temu wydaniu. Bayonetta, tu bez zaskoczenia, wciąż jest jedną z moich ulubionych gier ever – bawiłem (i wciąż bawię się) przy niej wyśmienicie i niemal zupełnie nie widać po niej upływu czasu. Vanquishowi zaś skutecznie udało się przypomnieć mi, że w shooterach nie wszystko jeszcze zostało wystrzelane i że szybkie plucie ołowiem z perspektywy trzeciej osoby może być dobre. Pech chciał, że o ile w gatunku slasherów nie mieliśmy ostatnio wielu genialnych debiutów i nowych rozwiązań, poletko frenetycznych strzelanek całkiem dosłownie zaorał Doom, a zaraz zrobi to jego sequel. Które to obecnie zdecydowanie stawiam ponad zremasterowanym Vanquishem. |CDA|

VANQUISH

OCENA

7

GRYWALNOŚĆ 7

WIDEO 7

AUDIO 6

+ ślizganie się
+ bullet time na życzenie

− strzelanie
− dialogi

PEGI 18

PRODUCENT: A4 GAMES
CENA: 25 ZŁ (PC, XBO), 33 ZŁ (PS4) – DWÓCH PUŁKOWNIKÓW, 75 ZŁ (PC, PS4) – HISTORIA SAMA, 96 ZŁ (PC, PS4) – PAKIET
WERSJA PL: NnapisY

MULTI: BRAK
GRALIŚMY NA: PC
PC: WIN 7/8/10, INTEL CORE I5-4440 3,1 GHZ, 8 GB RAM, GEFORCE GTX 670/GTX1050/RADEON HD 7870

TUNELE • OTWARTA PRZESTRZEŃ • POSTAPO • METRO: EXODUS

METRO EXODUS

EXPANSION PASS

Wyszedł z cienia: **Krigore**

Nie lubię wrażenia, że dodatek, który dostajemy po premierze gry, jest czymś zupełnie od niej oderwanym. Tutaj na szczęście tak nie jest. No, przynajmniej w pierwszym przypadku. „Dwóch pułkowników" to bardzo dobre uzupełnienie kampanii i krótka, bo krótka, ale świetna, zamknięta historia.

Wielu bohaterów tego DLC poznajemy – pośrednio lub bezpośrednio – jeszcze podczas kampanii Metro: Exodus, kiedy wraz z załogą Aurory odwiedzamy Nowosybirsk. Jedną z mocniejszych pokazanych tam scen jest stacja, gdzie przeprowadzono atak chemiczny z użyciem chloru. Przechodząc „Dwóch pułkowników", dowiemy się, jak doszło do tych tragicznych wydarzeń.

Ogólnie jest dobrze, choć dodatki nie trzymają tego samego poziomu.

Ojciec i syn

To historia w bardzo dużej części retrospektywna, w której kierujemy poczynaniami pułkownika Chlebnikowa. Jak pewnie pamiętacie, to ojciec Kiryła – chłopca, którego spotykamy na pełnej trupów stacji metra pod koniec wydarzeń pokazanych w Metro: Exodus. To ostatni ocalały mieszkaniec stacji, od którego dowiadujemy się, że pułkownik jakiś czas temu wyruszył, by poszukać dla nich obojga lepszego miejsca do życia. I z tej misji już nie wrócił.

Chlebnikowa poznajemy w momencie, gdy rusza, by czyścić kanały. W tej żmudnej robocie torujemy sobie drogę **miotaczem ognia.** Jest on naszą główną bronią i zarazem nowinką wprowadzoną w DLC. Podobnie jak w podstawce, o urządzenie należy dbać, czyszcząc je od czasu do czasu i uzupełniając dodatkami. Nie ma ku temu jednak wielu okazji – DLC jest po prostu zbyt krótkie, co stanowi w istocie największą wadę rozszerzenia. Na dobrą sprawę **całość przejdziemy w jakieś trzy godziny**.

Pomimo tego jednak dodatek jest bardzo dobry. Akcja szybko przenosi nas ze wspomnianych kanałów na stację, gdzie ludzie szykują się na nadejście Nowego Roku. Za maską radości kryje się jednak ponura rzeczywistość: zaczyna brakować „zielonki" – czyli leku antyradiacyjnego, który w praktyce umożliwia przeżycie w silnie skażonym mieście. Dowództwo podejmuje decyzję o ewakuacji, w pierwszym rzucie której uczestniczyć mają rzekomo najbardziej potrzebujący.

Narracyjnym akompaniamentem do poczynań Chlebnikowa są słowa Młynarza, który – jakiś czas już później – podąża śladami naszego bohatera. Spotykają się w finale – o czym zresztą wiemy z podstawki. **Nie ma tu niespodzianek,**

Dwóch pułkowników to w dużej mierze klaustrofobiczny klimat znany z pierwszej części serii.

Kapitan okrętu podwodnego to jedna z najciekawszych postaci w drugim DLC.

Świetnie przeplatająca się z historią wersji bazowej fabuła to duża zaleta pierwszego dodatku.

zwrotów akcji czy niedopowiedzeń. Siłą tej krótkiej historii jest sposób, w jaki jest prowadzona. Nie uroniłem tu łzy – ale było blisko.

Tęsknota za domem

Na tle historii opowiadanej w pierwszym dodatku, ta druga wypada gorzej. „Historia Sama" to rozszerzenie, w którym poznajemy bliżej Amerykanina, który miał to szczęście (?), że gdy zaczęła się atomowa zagłada, był akurat w moskiewskim metrze. Ten ochroniarz ambasady USA siłą rzeczy więc utknął na dobre w rzeczywistości zgoła mu obcej – ale się dostosował i przeżył. A gdy pojawiła się okazja, zapragnął spróbować wrócić w rodzinne strony. Najprościej – co nie znaczy, że łatwo – zaś zrobić to... przez Władywostok.

Akcja dodatku koncentruje się na próbie uruchomienia starego okrętu atomowego, który przetrwał zawieruchę i teraz zarządzany jest przez lokalnego watażkę, jak się okazuje, innego Amerykanina – handlarza bronią. Osobnik ten, jak można przypuszczać, pragnie wykorzystać nuklearny potencjał w dość niecnych celach. W tym miejscu pojawia się więc z jednej strony zbieżność, a z drugiej – konflikt interesów i kierując Samem, próbujemy rozwiązać tę problematyczną sytuację.

To dość przeciętna historia, która pozwala co prawda zwiedzić nowe tereny – ale nie robi tego w tak do końca przekonujący sposób. Fabuła jest miejscami szyta dość grubymi nićmi, a wrażenia, że całość nie została dopracowana, pogłębia udźwiękowienie. Jak na Amerykanina, nasz bohater językiem angielskim operuje dość oszczędnie, a zupełnie już nienaturalnie wyglądają sytuacje, gdy dwóch Jankesów rozmawia ze sobą po rosyjsku, gdy nie ma ku temu żadnych istotnych powodów. No, ale to otoczka.

Gorzej, że również w kwestii kolejnych misji **brak tu odkrywczości**. Niby pojawiają się nowi przeciwnicy, jak i zmutowany boss – ani razu jednak nie zostałem przez to DLC zaskoczony, czy nie zatrzymałem się, jak to wcześniej bywało, by podziwiać świat. **Ot, seria klasycznych dla cyklu zadań eksploracyjnych połączonych ze strzelaniem do zmutowanego paskudztwa. Do tego z usterkami technicznymi:** niekiedy dawało się we znaki sztuczne ograniczanie przejść niewidzialnymi ścianami, kiedy indziej nietoperze wsiąkały w otoczenie. Da się przejść i nieźle się bawić, ale nie jest to poziom, jaki znałem z wersji bazowej gry.

Niestety, **żeby zagrać w obydwa dodatki, trzeba mieć naprawdę mocny sprzęt.** Uwaga ta dotyczy szczególnie „Dwóch pułkowników". Odnoszę wrażenie, że ze względu na wspomniany miotacz płomieni, jak i lokacje wypełnione ogniem, wybuchami i toczącą się walką wymagania gry są w praktyce wyższe niż w przypadku podstawki. Dość powiedzieć, że mnie na Core i7 i 1070 Ti chrupało w rozdzielczości ultrapanoramicznej przy średnim poziomie detali. Jeśli jednak sprzęt wam sprosta i jesteście fanami uniwersum Metro – na pierwszy z DLC warto wydać te 25 zł. Co do drugiego jest zdecydowanie gorzej, bo dodatek obecnie kosztuje 75 zł, co jest nieporozumieniem. „Dwóch pułkowników" zasługuje na ósemkę z plusem, Historii Sama dałbym z kolei szóstkę – uśredniając, mamy więc za pakiet rozszerzeń ocenę siedem. |CDA|

OCENA

7

GRYWALNOŚĆ 8

WIDEO 9

AUDIO 7

+ interesująca, dobrze prowadzona historia pierwszego DLC
+ ciekawe uzupełnienie kampanii
+ świetna grafika...

– ...ale wymagania sprzętowe jednak wyższe
– historie są krótkie, co się czuje w każdym niemal aspekcie gameplayu
– drugi DLC jest po prostu przeciętny

PEGI 12

PRODUCENT: ARS GOETIA
CENA: 70 ZŁ (STEAM)
PL: BRAK
MULTI: BRAK

PC: WIN 7/8/10 (32/64 BIT), PROCESOR DWURDZENIOWY 2,8 GHZ, 4 GB RAM, GEFORCE GTX 200/ AMD RADEON HD 6670

POINT & CLICK • INTERAKTYWNY KOMIKS

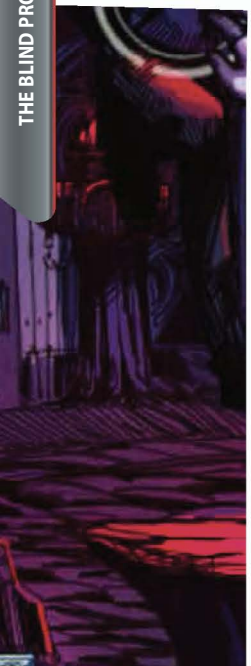
CD-ACTION POLECA

THE BLIND PROPHET

Ten mięśniak to jedna z najśmieszniejszych postaci. Kompulsywnie dyktuje wartości odżywcze i skład przypadkowych produktów.

Studiuje Sztukę Goecji: **Cerebrum**

– A gdyby bohater był apostołem, to co byś powiedziała?
– Jeśli takim, jak ten ślepy na jedno oko Bartholomeus, to... grałabym, grała!



O, nie myśl, stary dziadu, że my się zlękniemy twojej święconej wody, twojego łacińskiego gadania! My jesteśmy takie chwackie czarty, że jak już raz jaką duszyczkę weźmiemy pod swoją opiekę, to tak łatwo jej nie puścimy. A jeszcze na dokładkę i ciebie zabierzemy, stary, wredny klecho!(*), zdają się wołać demony, napotykane co rusz podczas przedzierania się przez mroczne tereny skorumpowanego Rotborku i jego okolic.

„Mniejszy klucz Salomona"

To najsłynniejsza z okultystycznych ksiąg, inaczej zwana „Sztuką Goecji". Jest ona I księgą „Lemegetonu", za autora którego uważa się króla Salomona. Opisane w tomiszczach rytuały przyzywania demonów zamkniętych przez króla w naczyniu wymagają spełnienia ściśle określonych warunków, duchy bowiem mają swoją hierarchię, a system magii jest bardzo skomplikowany. Każda ceremonia magiczna wymaga od przywołującego duchy kilku poświęceń. Przede wszystkim rytuały muszą być odprawiane w bardzo konkretnym miejscu, czasie, z użyciem odpowiednich narzędzi.

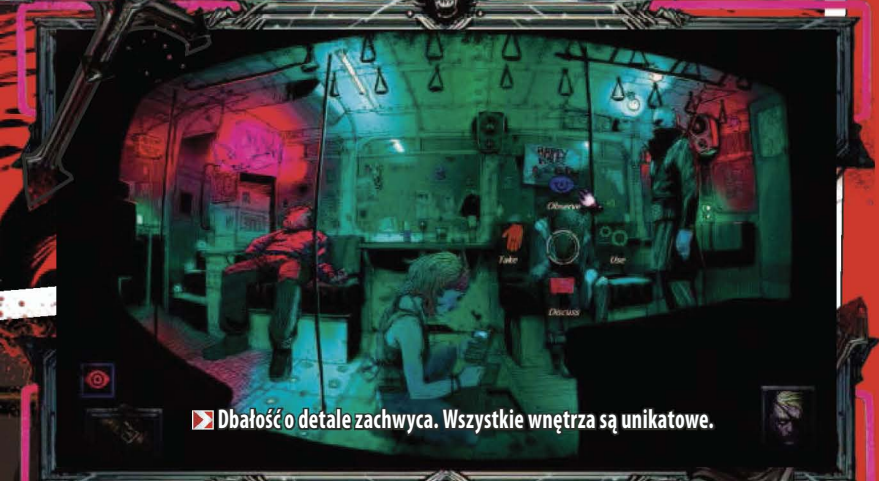
Salomonem w przypadku The Blind Prophet jest Baptiste Miny, bo to on założył studio Ars Goetia. I w swojej pierwszej grze tak, jak król w „Lemegetonie", opracował cały system dobierania się demonom do skóry. Zamknął je w komiksowej oprawie gry przygodowej niczym rzeczony władca w naczyniu i pozwala nam je wyzwalać poprzez uruchomienie rozgrywki i postępowanie zgodnie z założeniami klasycznych point and clicków. **Aby realizować zadania, trzeba znaleźć się w odpowiednim miejscu i to w odpowiednim czasie.** Podpowiedź, jak przemierzać zakamarki mrocznego miasta, znajdziemy na mapie w prawym górnym rogu , a trzeba nadmienić, że świat składa się tu z aż 99 ręcznie rysowanych plansz. Docierając do aktualnie pożądanego celu, należy używać posiadanych w ekwipunku lub znalezionych w danej okolicy rzeczy – i to zgodnie ze konkretną kolejnością. Dopiero w ten sposób możemy przywołać, opanować, a następnie unicestwić lub wykorzystać zbirów pod władaniem mocy piekielnych – i same demony także. Zgadza się ze Sztuką Goecji? Zgadza.

Interaktywny komiks? O tak, poproszę więcej. Dużo więcej!

Syn oracza

Bo tak tłumaczy się z grecko-aramejskiego imię bar-Tholomaios – to nasz bohater, w którego wcielamy się, aby ratować Rotbork przed doszczętną degrengoladą. Bartholomeus jest apostołem. I orze jak może, powtarzając dość często przy tym „dobry Boże". W dużej mierze do tej orki używa pokaźnego miecza. Bartholomeus, albo, jak go nazywa Vic (druga bohaterka, którą przez chwilę również będziemy sterować): Bartholumos, Brothomeleus, Baratholemus, etc., chrząka i mruczy jak Henry Cavill w netflixowej ekranizacji Wiedźmina, ma dziarki kojarzące się z pieczęciami Alucarda z Hellsinga, a ponadto ujmuje swą komiksowo rysowaną osobą już od pierwszych chwil.

Te początki to krótka historia długiego żywota apostolskiego, a zaraz potem moment zapoznania Bartha z Vic – w obskurnym porcie kipiącego złą sławą Rotborku do panienki próbował dobrać się jakiś zbir. Na szczęście Syn oracza pojawił się w samą porę i uchlastał rzezimieszkowi rękę. Potem wziął zaś sprawy w... swoje



Dbałość o detale zachwyca. Wszystkie wnętrza są unikatowe.

Puzzle ze zwłok niezwłocznie ułóż! Prosektorium to moja ulubiona plansza.

ręce i ruszył na poszukiwania tego, którego nie zabili, więc uciekł. Pierw jednak Barth rozejrzał się po okolicy, wykorzystując w tym celu arsenał możliwości...

Entliczek, pentliczek

Apetyczny point & cliczek! By móc przeszukiwać okolice i kolekcjonować ekwipunek, Barth został wyposażony w boskie oko apostoła, sakwę oraz w cztery umiejki. W lewym dolnym rogu gracz od razu zauważa czerwony symbol. Klikając na owe oko, uzyskujemy podpowiedzi – świetliste czerwone kropeczki na elementach, z którymi możemy wejść w interakcje. A są do wyboru cztery: obserwacja wybranego punktu, wzięcie znajdującej się tam rzeczy, użycie jej albo pogadanie z napotkaną osobą. Pod symbolem oka mamy jeszcze sakwę – nasz ekwipunek. Zwykle nie ma w nim nic. Dopiero w momencie gdy znajdziemy się w odpowiednim miejscu i w odpowiednim czasie, możemy podnieść, a potem nawet połączyć poszczególne przedmioty. I użyć ich, aby sprowokować jakieś wydarzenie.

Zaobserwowałam, że jak przystało na konszachty z mocami piekielnymi, często przewija się w zadaniach motyw ognia... I atmosfera robi się gorąca! Warto tu odnotować fakt, że niekiedy, mimo odkrycia danej rzeczy wcześniej, nie możemy jej podnieść i użyć, póki nie wypełnimy paru innych zadań. A mogą to być zarówno misje w innym miejscu na mapie, jak i zwykłe pogadanie z kimś przed użyciem artefaktu. Brzmi zawile, ale po pierwszych dwóch, trzech planszach tok myślenia autora gry wchodzi w krew i pewne operacje wykonujemy wręcz automatycznie**. Gra staje się z minuty na minutę coraz przyjemniejsza,** a grafiki inspirowane „Hellboyem" i „Sin City" pieszczą zmysł wzroku równie intensywnie jak skomponowana na potrzeby gry muzyka. (Tu wyłapałam miły smaczek – na początku drugiego rozdziału, w którym do czynienia mamy z demonem pełnym chęci posiadania i lubiącym żyć na bogato, w ścieżkę dźwiękową wpleciony jest motyw z „Money" Led Zeppelin). Samych rozdziałów mamy natomiast cztery, a całość wieńczy chwytający za serce epilog.

Ślepy prorok

Przypadnie do gustu nie tylko wielbicielom klikanych przygodówek typu Broken Sword czy Blade Runnera, ale także komiksiarzom. **Całość gry jest ręcznie narysowana i mniej lub bardziej animowana.** Scenki ilustrujące wydarzenia, które dzieją się po rozwikłaniu

Warto we wszystko klikać, choćby dla wszechobecnych humorystycznych wstawek. Na tym screenie pod panelem opcji ukryta jest seksualna niebezpieczna... syrenka.

THE BLIND PROPHET

OCENA

8+

GRYWALNOŚĆ 7

WIDEO 10

AUDIO 10

+ interaktywny komiks
+ ciekawa fabuła
+ doskonałe audio & wideo
+ nietuzinkowi bohaterowie
+ klimat!

− sterowanie podczas zręcznościowych zadań
− błędy w tłumaczeniu
− brak opcji pominięcia dialogów

różnorakich łamigłówek (nie tylko puzzli, także zręcznościówek!), to pojawiające się kolejno na ekranie kadry komiksowe ze skromnymi ale bardzo dobrze dobranymi efektami dźwiękowymi.

Detale rozpieszczają. Dzięki nim, gdy napotykamy jakiegoś demona, (a mamy ich w bestiariuszu siedem), od razu rozpoznajemy, czym włada. Staramy się wyklikać sposób na to, aby skłonić go do opuszczenia „nosiciela". Musimy uważać przy tym, aby sami nie stać się dla ducha nowym domem... – Odpowiedz, Zapaliczko, czy opuścisz ciało tej kobiety na moje wezwanie? – Opuszczę natychmiast, ale co zrobisz z moimi braćmi? Ballam siedzi w głowie, Isaakaron w ramionach, Aman w piersiach, Grezyl w brzuchu, Begeryt w nogach, a Asmodeusz w... – Jęk wstrząsnął kościołem na te okropne słowa wypowiedziane przez Zapaliczkę wesołutkim głosem.(*)

Wypowiedzi znajdziemy jednak tylko w okienku tekstowym – nie ma dialogów mówionych. Zagęszcza to klimat i wpisuje się w komiksowy styl gry. Co zabawne, wypowiedzi Vic są różowe, a apostoła – błękitne. Inne postacie dostają swoje kolory. **Ten interaktywny komiks, bo tak sklasyfikowałabym tę grę, naprawdę potrafi wciągnąć.** Kiedy jednak musiałam przerwać rozgrywkę i odkryłam, że nie ma możliwości zapisu, a w interfejsie są tylko opcje przejrzenia demonomiconu, artefaktów z wypełnionych zadań i po prostu wyjścia z gry, nieco się zdziwiłam. Nie odnotowałam bowiem po drodze żadnych checkpointów. Na szczęście gra zapisuje się automatycznie w miejscu, w którym skończyliśmy.

Portret apostoła w prawym dolnym rogu, w chwili gdy dzieje się coś ważnego, miga i możemy po najechaniu nań sprawdzić, co też teraz mieliśmy zrobić i dokąd pójść. Jeśli zapomnimy jednak, co ostatnio już zrobiliśmy, i przejdziemy się jeszcze raz po wcześniej odwiedzonych lokacjach, będziemy niestety musieli od nowa przeprowadzić wszelkie dialogi. Nawet, jeśli któryś sobie w międzyczasie przypomnimy, nie da się go pominąć bez przeklikania rozmowy do końca. A czasem kłuje to w oczy. Bo chociaż teksty padające z ust postaci są inteligentne, zabawne i ciekawe, to jest też sporo błędów w angielskiej wersji językowej.

Napotkałam jeszcze inne problemy. Podczas rozwiązywania zagadek wszystko działało sprawnie**, łamigłówki są łatwe acz bardzo interesujące i pomysłowe.** Pojawia się np. układanie rozszarpanego trupa niczym puzzli, granie na upiornym pianinie, albo realizowanie podróży statkiem w oparciu o zapiski z notatnika... doskonałe! Ale kiedy przychodziło do zręcznościówek, momentami wzywałam bartholomeusowego pana Boga nadaremno, na zmianę z rzucaniem demonicznymi wyrażeniami na prawo i lewo. Obsługiwanie tych zadań za pomocą myszki było bowiem niezwykle irytujące. Jestem ciekawa, jak to będzie wyglądało na konsolach, gdyż są plany, aby The Blind Prophet się na nich pojawił.

Natrafiłam też na coś (na co – tajemnica, przyzwyczajajcie się, gdyż w grze do rozwikłania będzie ich kilkanaście), co sprowokowało mnie do napisania bezpośrednio do studia Ars Goetia. I tym sposobem pogadałam sobie trochę z Baptiste Miny. Oprócz zabójczego talentu artystycznego, który możemy podziwiać w każdej sekundzie gry, (wszak całość Baptiste narysował osobiście), Miny cechuje się też szczerością, inteligencją oraz poczuciem humoru. Co przekłada się bezpośrednio na The Blind Prophet: jest on wprost naszpikowany bystrymi gierkami słownymi i żarcikami. Baptiste zdradził mi też, że bardzo lubi Polskę, a jego zaprzyjaźniony tłumacz być może podejmie się stworzenia polskiej wersji językowej gry. Z okazji darzenia naszego kraju sympatią, Miny umieścił w grze parę okołopolskich easter eggów. Jakich? Cóż. Boskich. Grajcie, a znajdziecie... |CDA|

(*) Jarosław Iwaszkiewicz, „Matka Joanna od Aniołów"

PEGI 7

PRODUCENT: TRIANGLE STUDIOS
CENA: 54 ZŁ (PC), 63 ZŁ (PS4), 70 ZŁ (XBO), 60 ZŁ (NS)
WERSJA PL: NnapisY
MULTI: KANAPOWY CO-OP DLA CZTERECH OSÓB

GRALIŚMY NA: XBO
PC: WIN 7/8/10, INTEL CORE I3, 4 GB RAM, GEFORCE GTX 6-SERIES

TOP-DOWN SHOOTER • CO-OP

Co dwie lufy, to nie jedna.

Strzelał do voxeli: **Eugeniusz Siekiera**

Jaki jest ufok, każdy widzi – kanciaty jak kostka masła i głupi jak leming pchający się pod celownik zawsze w linii prostej. Ale kim jestem, żeby go osądzać, skoro i mój bohater bystrością ani dobrym wyglądem nie grzeszy?

Pakuję się w środek akcji, sam nie wiem po co, bo fabuły żadnej tu nie ma, choćby pretekstowej, zamykającej się w trzech linijkach streszczenia. Nie czas jednak na zbędne historie, gdy zewsząd atakują pocieszni kosmici. Między nimi a mną jedynie garść poręcznych pukawek – od pistoletu, przez strzelbę, karabiny różnej maści (maszynowe, plazmowe, laserowe), na wyrzutni rakiet skończywszy. Więcej dzierżąc w kwadratowych łapkach kwadratową latarkę, a gra świateł i cieni wypadła tu modelowo.

Nie marnujmy jednak czasu na podziwianie widoczków, gdy lufy stygną! Dzięki wspomnianej prostocie żadne detale nie rozpraszają naszej uwagi, gdy trzeba się skupić na masowej eksterminacji. Po drodze rozwalam rozmaite skrzynki, z których wypadają poręczne bonusy. Tu dostanę apteczkę uzupełniającą jedno stracone serduszko, tam wieżyczkę strażniczą, która będzie chroniła mój tyłek przed paskudami nacierającymi z każdej możliwej strony, gdzie indziej wylosuję pole ochronne bądź jeszcze lepiej, promienie śmierci, które każdego nierozsądnego ufola przerobią na mielone w mniej niż pół sekundy.

Jako podkład pod wieczorną pizzę w gronie znajomych – w sam raz.

naprawdę nie potrzebuję. Nie w sytuacji, gdy odpalam najbardziej szablonowego top-down shootera pod słońcem.

Minecraft ze spluwami

Jedyne, co tak naprawdę wyróżnia indyka spod skrzydeł holenderskiego Triangle Studios, to bardzo oszczędna, specyficzna oprawa. Nie powiem, ze jest brzydka, bo jakimś dziwnym trafem **ten minimalizm i bryłowate środowisko pozbawione szczegółowych tekstur mają swój urok. To taki Minecraft bez pikseli**, więc w teorii nic ciekawego, ale zaskakująco dobrze się to wszystko ze sobą klei. Inna rzecz, że boje toczymy w ciemnościach,

Jak ginąć, to tylko z kumplami

Do tego dochodzą usprawnienia broni – zarówno takie, które wpadają losowo i na kilkanaście sekund zwiększają siłę rażenia, oraz takie, które rozwijamy za zdobyczną mamonę i chomikujemy je już do końca misji. Kasa zresztą jest sprawą kluczową, bo pukawki też należy wykupić – każdy etap zaczynamy z jedną spluwą startową, a na wszystkie pozostałe klamoty musimy wysupłać z portfela konkretną sumkę. Na szczęście ekonomia jest tu dość łaskawa, a ceny rozsądne, wiec przed finałem misji można z palcem w nosie wykupić cały sklepik, ewentualnie odpowiednio rozwinąć jakieś ulubione narzędzie zagłady.

Nie muszę mówić, że większa siła ognia się przydaje, bo gra bywa trudna. Co tam bywa... **Jest nielichą przeprawą, i to niemal od początku.** Misja wprowadzająca i pierwszy etap są jeszcze dość proste, owszem, ale kolejne na wyższych poziomach trudności mogą okazać się wręcz upierdliwie męczące, szczególnie w singlu, bo kampanię rozpisano z myślą o czteroosobowym co-opie. Jeśli więc macie kumpli pod ręką i kilka dodatkowych padów, można jej dać szansę. Jako podkład pod wieczorną pizzę z piwkiem w wesołym gronie znajomych nadaje się w sam raz. Samotna przygoda może szybko zniechęcić, mimo że kampania oferuje jedynie sześć misji. Po skończeniu pozostaje tryb przetrwania (tutejszy odpowiednik hordy) oraz bicie rekordów, ale to już zabawa dla bardzo znudzonych bądź mało wybrednych graczy. |CDA|

OCENA

6+

GRYWALNOŚĆ 6
WIDEO 6
AUDIO 6

+ w krótkich sesjach ze znajomymi smakuje najlepiej
+ ulepszenia spluw i znajdźki autentycznie są przydatne
+ przyjemnie wymagająca
+ minimalistyczna, ale niebrzydka grafika

– skrajnie ascetyczna oprawa nie każdemu przypadnie do gustu
– w singlu bywa męcząca
– niewiele misji w kampanii

PRAETORIANS
-HD REMASTER-

RTS • RZYM • REMASTER

PEGI 7

PRODUCENT: PYRO STUDIOS, TORUS GAMES
CENA: LXXX
WERSJA PL: NAPISY
MULTI: TAK

PC: WIN 7/8/10 (64-BIT), INTEL CORE I3-3220, 4 GB RAM, GRAFIKA 2GB

Spisał z pomocą ducha Williama Szekspira: **DaeL**

Jest dramat.

AKT I, SCENA I

Idy Marcowe. Zniecierpliwiony tłum czytelników CD-Action oczekuje wiadomości na temat stanu remastera kultowego RTS-a – Praetorians. Ubiegłszy zwolenników gry, trybun Daeliusz staje przed tłumem. Unosi ręce i przemawia.

DAELIUSZ
Obywatele, stratedzy i gracze!
O jedną chwilę posłuchania proszę.
Grzebać Pretorian przychodzę, nie chwalić.
Smutną nowinę w dzień Idów przynoszę.

Mówi wydawca, że gra doskonała,
I że swej marce nie ujmuje w niczym.
Mówi wydawca, że jej mechanizmy
należą do gry tej sukcesów przyczyn.

Słów jego słodycz trudno jest odrzucić.
Każdy w nostalgii pragnie się rozpłynąć,
Lecz dobrą wolę łatwo wykorzystać,
Za to wydawcę obarczajmy winą.

Wszak kto dokładnie całą rzecz rozważy,
Przyzna, iż lata niebłaganie płyną,
A to, co wczoraj miało blask nowości,
Dziś już pokryte całe jest patyną.

DAELIUSZ
Nie, nie, nie mogę, nie byłoby dobrze!
Tu by się mogły zdarzyć jakieś zgony,
Gdyby ktoś zdradził wam, graczom niebogim,
Że ten remaster powstał... dla mamony.

Tłum graczy wydaje bolesny stęk.

CZYTELNIK 1
Na bogów piekieł! Niechaj skonam!

CZYTELNIK 2
Czytaj recenzję! Czytaj, na Plutona!

DAELIUSZ
Tego nie zrobię, nic wam nie przeczytam,
Bo mnie tu brak i chęci, i męstwa,
A wiem, że gorycz, co jest w tej recenzji,
Mogłaby przywieść i was do szaleństwa.

Jak znieść moglibyście to, o nieszczęśni,
Gdyby ktoś doniósł wam, że zmian tu nie ma.
Wszystko co było, pozostało w miejscu,
w tym nawet stary interfejsu schemat.

Mówi wydawca, że nam to wystarczy,
gdy się grafikę lekko podskaluje.
Powiada – w HD obraz będzie żwawszy,
Tego gracz łacnie dzisiaj oczekuje.

DAELIUSZ
Pieniądz nie śmierdzi – prawda oczywista,
Z niej też jest pora by wyciągnąć wnioski.
Remaster droższy jest wszak czterokrotnie.
Czy to wynikać ma z o graczy troski?

Łez waszych strumień nikogo nie wzrusza,
Ani to, że znów chcecie wieść legiony.
Gdybym recenzję miał tu wam odczytać,
Taki by zarzut w niej był podnoszony.

Pomnij więc graczu, na moje przestrogi.
Nie daj prowadzić się wśród innych owiec.
Dbaj o sakiewkę swą. Pomyśl o sobie.
I na pytanie to sam dziś odpowiedz.

Czy godnym sprzedać grę, gdy brak usprawnień?
Przeto was wszystkich zaklinam! Na bogów,
Gdy chcecie zagrać, to nie w remastera!
Kupcie klasyka. Chyba jest na GOG-u.

Kończąc swą mowę, trybun Daeliusz ciska w tłum kartonowe pudełko oryginalnego wydania gry Praetorians, wzbudzając wybuch emocji. Kobiety zanoszą się szlochem. Mężczyźni biegają w kółko wyrywając sobie włosy. Ktoś z Poznania w geście rozpaczy rozbija sobie głowę o kolumnę w stylu korynckim. Podburzeni czytelnicy krzyczą, że nie kupią już skleconych na szybko remasterów. Nie

CZYTELNIK 1
Niegłupio prawi nam zacny Daeliusz,
Wielce prawdziwe zdają się te słowa.

CZYTELNIK 2
Mym zdaniem wiele sensu w tym, co mówi,
Widać przed nami niczego nie chowa.

CZYTELNIK 1
Słuchajcie, znów przemawia!

DAELIUSZ
Był lata temu czas ów znamienity,
Gdy przed Pretorian nadzwyczajnym blaskiem,
Wszystkie strategie korzyć się musiały,
A gra zbierała poklask za poklaskiem.

W jakiej grze innej szyki tak złożone?
Gdzie tytuł drugi, co z tak wielkim znawstwem
Kazał swym graczom rozpoznawać teren,
Gdy przyszło walczyć z germańskim plugastwem?

Taki to właśnie był Pretorian splendor
Stąd dziś dopada mnie tak silna chandra
Gdybym miał ostrzec was przed remasterem
Byłbym jakoby trojańska Kasandra.

Nie przeczę – ogromne były zasługi,
Którymi tytuł ów mógł się poszczycić.
Ale w recenzji tego remastera
Na pochwał wiele nie warto dziś liczyć.

CZYTELNICY (chórem)
Czytaj recenzję! Chcemy znać recenzję!

Trybun Daeliusz wyjmuje pergamin z recenzją, ale po chwili go odrzuca.

Lecz cóż, że tekstur rozdzielczość jest wyższa,
I że się wszystko trzyma na widescreenie,
Kiedy modele strasznie są toporne,
A w toporności cały urok ginie.

CZYTELNIK 1
Czemu tak miłość do gier chcą wyzyskać?
Wszystko to niczym koszmar mi się zdaje.

CZYTELNIK 2
Ciszej już, ciszej, dajcie mi posłuchać.
Wszak nasz Daeliusz mówić nie przestaje!

DAELIUSZ
Co, gdyby zdradził wam człowiek beztroski,
Że voice actorów słychać jak z Hadesu?
Bo tu poprawek też nikt nie wprowadził,
I ich nagrano muszlą od sedesu.

Zmiany na mapach? Zapomnijcie o tym.
O parę drzewek mogły się wzbogacić.
A raczej klonów – bo to jeden model.
I za to wszystko gracz jest gotów płacić?

CZYTELNIK 2 (rozdzierając szaty)
Ja nie wytrzymam. Błagam! O bogowie!
Prędko! Dajcie mi pilum!

CZYTELNIK 1
Po cóż?

CZYTELNIK 2
Zaraz porządek z tym wydawcą zrobię.

Trybun Daeliusz, nie zważając na wybuchy rozpaczy wśród czytelników, wstępuje w ich tłum.

dadzą się wykorzystać wydawcy, który zażądał czterokrotnie wyższej ceny za tę samą grę. Ruszają by się z nim krwawo rozprawić. **|CDA|**

OCENA

V

GRYWALNOŚĆ VII
WIDEO V
AUDIO IV

+ to wciąż Praetorians, mimo leciwego interfejsu gra się przyjemnie

– brak realnych usprawnień, które uzasadniałyby skok na kasę

„Najpierw zrób, potem usprawiedliwiaj się.” – rzymskie powiedzenie.

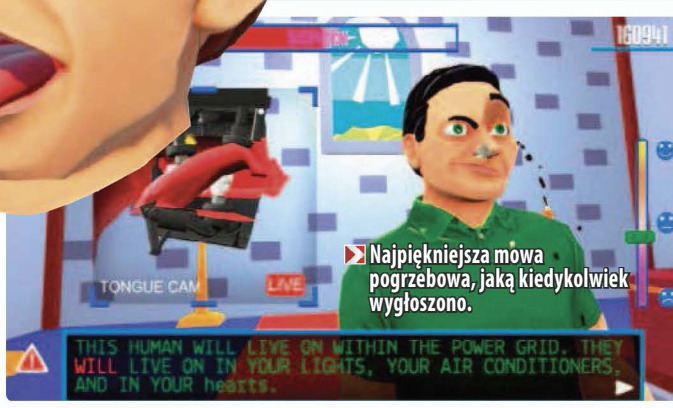
PEGI ?

PRODUCENT: AFFABLE GAMES
CENA: 54 ZŁ (PC), 76 ZŁ (NS)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK

GRALIŚMY NA: PC
PC: WIN XP/VISTA/7/8/10, CPU 2 GHZ, 2 GB RAM, GPU GEFORCE 670 GTX

SYMULATOR ROBOTA • ZRĘCZNOŚCIOWA • KOMEDIA

SPEAKING SIMULATOR



Najpiękniejsza mowa pogrzebowa, jaką kiedykolwiek wygłoszono.

Cieszy się, że jej w 100% ludzkie ciało przeszło inspekcję: **9kier**

Ten gatunek nie ma jeszcze oficjalnej nazwy – proponuję: sterowanie-jest-masakryczne-i-mam-ochotę-rzucić-myszą-o-ścianę-ale-najwyraźniej-jestem-masochistką-i-zamiast-tego-histerycznie-się-śmieję.

Oferuję ludzkości dożywotnie zatrudnienie w przemyśle paliwowym.

Jego przedstawiciele to m.in. Manual Samuel, I Am Bread, Surgeon Simulator czy niedawne Table Manners i jeśli żyjesz w społeczeństwie, musiałeś słyszeć przynajmniej o jednym z nich. Affable Games **znalazło sposób na to, by formuła, która normalnie wyciera się po maksymalnie dwóch godzinach, bawiła niemal do napisów końcowych**, i wprawdzie nie odkrywa nowego kontynentu, ale jakimś cudem nie wszyscy developerzy korzystają z tych samych sztuczek.

CONFIRMED: I AM A FUN HUMAN WITH MANY FUN QUALITIES

Blank Textfield (świetne imię wpisałeś w podaniu o pracę, wcale niepodejrzane!) jest maszyną – ma sztuczne ciało, które składa się nie ze skóry i organów, lecz z zębatek i przycisków. Nie widać tego z daleka, ale jego prawdziwa natura może wyjść na jaw podczas interakcji z ludźmi, potrzebnych do infiltracji tego podrzędnego gatunku worków mięsa. Jeśli zajrzysz do jamy ustnej robota, zobaczysz sztuczne zęby – swoją drogą, w bazie da się je wyciągać i wkładać z powrotem w ulepszonych wersjach zwiększających zakres ruchów maszyny – oraz wydające dźwięki przyciski, dzięki którym Textfield naśladuje mowę. **Jeśli android nie potrafi się odpowiednio wysłowić, interlokutorzy stają się podejrzliwi, więc podczas konwersacji trzeba się skoncentrować!**

I AM AN ELIGIBLE ROMANTIC MATE

Speaking Simulator przeprowadza gracza przez szereg sytuacji, w których bohater musi (oczywiście!) wygłosić mowę albo z kimś porozmawiać i pokazać, jak bardzo nie jest maszyną. Z jednej strony ubiega się o pracę i przechodzi wstępne badania lekarskie, z drugiej chodzi na randki czy przygotowuje przemówienie na czyjś ślub. **Zarówno pomysł, jak i wykonanie są absurdalne – pękałam ze śmiechu, czytając niektóre monologi** i patrząc, jak bohater starannie artykułuje każdą sylabę i stara się nie przegrzać obwodów.

Guziki w jamie ustnej należy naciskać językiem za pomocą WSAD-u, myszą steruje się innymi elementami twarzy. Należy dbać o mimikę (smutną i wesołą minę wybiera się suwakiem po prawej, brwi i usta przesuwa się ręcznie w górę i w dół) oraz – poprzez ruchy gałek ocznych, każdej osobno – o to, by utrzymywać optymalny czas kontaktu wzrokowego. Wszystkie te aspekty wprowadzane i utrudniane są stopniowo wraz z upgrade'ami, czyli zmianą wspomnianych zębów na złote, ale gra dała mi w kość dopiero w rozgrywającym się w senacie finale. Dałam się tam zdemaskować ze dwa czy trzy razy, niechcący zwiększając na maksa – wskutek nieumiejętnego sterowania twarzą – pasek podejrzliwości słuchaczy. Jednocześnie wyłam ze śmiechu, gdy oczy wyłaziły androidowi z orbit, z ucha zaczynał tryskać mu olej, jego głowa pękała na pół, wypychałam zęby jęzorem lub przytrzaskiwałam go szczęką, a wszystko to podkreślała paskudna jak rabarbar oprawa graficzna.

Jak wielu ludzi czerpię radość z wydalania.

Gdybym grała sama, a nie z widzami, nie bawiłabym się aż tak dobrze, ale pewnie i tak wybornie. Speaking Simulator jest **prześmieszny, dobrze napisany, regularnie wprowadzający nowe mechanizmy i odpowiednio krótki (zaledwie 3-3,5 godziny)** – i mogę się przyczepić jedynie do niedługiego grindu pod koniec, bo każda lokacja wymaga odpowiedniego upgrade'u i poziomu. Formuła ciągłej walki ze sterowaniem łatwo się wyciera i staje z czasem męcząca, ale na szczęście w Speaking Simulatorze nie zdążyła. |CDA|

OCENA 7

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 5
AUDIO 6

+ zabawna
+ krótka
+ regularnie wprowadza nowości
– wymaga niedługiego grindu pod koniec

PEGI ?

PRODUCENT: DEGENERALS
CENA: 54 ZŁ
WERSJA PL: TAK
MULTI: BRAK

PC: WIN 7/8/10 (64-BIT), INTEL CORE I3 2100/AMD PHENOM II X4 955 BE, 8 GB RAM, GEFORCE GTX 570/RADEON HD 6970

SYMULATOR • MECHANIKA CZOŁGOWA

TANK MECHANIC SIMULATOR

Pojazd już wypiaskowany, czeka jeszcze na malowanko i dostarczenie brakujących części.

Pisał uwalany smarem: **DaeL**

Czy moda na symulatory mechaników to jakaś podświadoma reakcja na wyręczające nas w coraz większej liczbie zadań maszyny? Czy czeka nas dystopijna przyszłość, w której zastąpieni przez automaty łudzimy się, że jesteśmy komukolwiek potrzebni, grając w symulator trzepania dywanów albo mycia okien na święta?

A w tym czołgu gąsienice zamieniły się w piękne motyle i odfrunęły. Trzeba zamówić nowe.

Nie znam, niestety, odpowiedzi, ale byłem na tyle zainteresowany tym zjawiskiem, że postanowiłem je zbadać za pośrednictwem najnowszej gry polskiego studia DeGenerals – Tank Mechanic Simulator. Podszedłem do tematu bez jakichkolwiek uprzedzeń, tym bardziej, że po parunastu godzinach spędzonych swego czasu ze Spintires odczuwałem fascynację wielkimi maszynami.

„Andrzeju, nie denerwuj się, zaraz wyklepiemy…"

W Tank Mechanic Simulator wcielamy się w rolę właściciela warsztatu/muzeum czołgów (tudzież innych pojazdów pancernych). Naszym celem jest wykonywanie zleceń reperacji wielkiego sprzętu należącego do klientów tudzież kompletowanie eksponatów do własnej wystawy. Drugie z tych zadań zrealizujemy wyruszając od czasu do czasu w teren, by za pomocą wykrywacza metalu (a później również drona i magnetometru) znaleźć zakopaną machinę. Potem trzeba ją odkopać, wstępnie oczyścić i załadować na lawetę. Zaprawdę powiadam wam, nie ma w tych poszukiwaniach zbyt wiele frajdy, a roboty jest tyle, że się można przed komputerem spocić.

Następnie czołg – czy to dostarczony przez klienta, czy znaleziony przez nas w jakimś błocku – ląduje w warsztacie. Tu zaczynamy go rozbierać wzrokiem, a następnie myszką. Po prostu klikamy na te części, które dają się usunąć. Jeśli jakieś śrubki się zaklinują, no to trzeba w nie rąbnąć młotkiem. Po rozebraniu czołgu, część popsutych elementów wysyłamy do naprawy, resztą zajmujemy się sami – najpierw odrdzewiając, następnie piaskując, a w końcu malując podkładem i właściwą farbą. Na koniec wszystko składamy klikając w oznaczone miejsca. Voilà!

„No to wyciągniemy z mojego wozu i damy tobie…"

Gra wygląda raczej przeciętnie. Na pewno nie razi potwornymi niedoróbkami, ale w licznych miejscach grafika pozostawia wiele do życzenia. Najbardziej rozczarowują animacje i, wynikająca z nich, symboliczność demontażu i naprawy czołgów. Przykładowo, malując daną część, nie musimy jej obchodzić z wszystkich stron, ani starać się, by farba została ładnie rozprowadzona. Ot, wystarczy po prostu wcelować, kliknąć, poczekać chwilę, i wszystko pomaluje się samo.

Trzeba jednak twórcom oddać sprawiedliwość, jeśli idzie o sam wygląd czołgów. Modele są dość szczegółowe i zgrabnie otekstorowane. Miłośnicy pojazdów opancerzonych będą na pewno zaciekawieni wyglądem machin „od środka". Nie można też wiele zarzucić warstwie audio. Silniki warczą tak, jak wyobrażam sobie, że warczeć powinny, i wszystko wydaje się być na swoim miejscu.

„No to kupimy szpraja i będziem malować!"

Wyzwanie, jakie gra stawia, jest raczej umowne. Nie podejmując idiotycznych decyzji w rodzaju zamawiania niepotrzebnych części i cierpliwie remontując czołgi, będziemy ciągle czynili w grze postępy. Mam wrażenie, że docelowy odbiorca tej gry nie oczekuje wyzwania, ale relaksu. Chce zapuścić sobie audiobooka albo podcast i przez godzinę piaskować i przykręcać śrubki. On również zauważy problemy tej gry. Jego też **nie zachwyci oprawa graficzna, pewnie znudzi go łażenie z wykrywaczem metalu, a na pewno zdenerwuje długi czas doczytywania elementów gry**. Może ten docelowy odbiorca nawet ponarzeka, że modeli czołgów mogłoby być więcej. Jednak mimo tych problemów sam pomysł na grę go urzeknie. Bo Tank Mechanic Simulator nie jest grą złą i zaspokaja bardzo specyficzną potrzebę rozrywki. Ale na pewno nie jest grą dla mnie. |CDA|

OCENA

5+

GRYWALNOŚĆ 5
WIDEO 4
AUDIO 7

+ czołgi są fajne
+ dla niektórych dłubanie w maszynach też jest fajne

− grafika
− czas doczytywania
− nudne poszukiwania zakopanych czołgów
− samouczek czasem zachowuje się nonsensownie

PEGI 12

PRODUCENT: KAIGAN GAMES
CENA: 30 ZŁ (STEAM), OK. 20 ZŁ (ANDROID, IOS)
MULTI: BRAK
WERSJA PL: BRAK

GRALIŚMY NA: PC, AND
PC: WIN 7, INTEL CORE I3, 4 GB RAM, NVIDIA GEFORCE 8800 GT/AMD RADEON HD 2400

SYMULACJA • HORROR • ZAGADKA

SIMULACRA 2

Maya na zdjęciu w tle, przerobiona przez Ripple Mana. Ewidentnie podczas słuchania The Prodigy. I'll take your brains to another dimension!

Simulacrum: idzie po mnie. Ja: My body is ready!

SIMULACRA 2

OCENA

6+

GRYWALNOŚĆ 6
WIDEO 6
AUDIO 7

+ ładne elementy horroru
+ wiele zakończeń
+ Ripple Man

– okropne usposobienie postaci
– brak zróżnicowania w zagadkach
– zbyt prosta

Scrolluje: Cerebrum

Piszę do pani/pana w bardzo nietypowej sprawie. Otóż... chciałabym się dowiedzieć, co za paskudztwo ukatrupiło tę wygimnastykowaną dziewoję?!

Grałam kiedyś w taką grę planszową, nazywała się Cluedo. Trzeba było wędrować po planszy śladami zbrodni i dociekać na podstawie wyłapanych tu i ówdzie wskazówek, kto jest mordercą. Teraz grałam w Simulacrę. I myślę sobie: oho, znak naszych czasów. To już nie rozmieszczone na planszy komnaty, tylko rozrzucone po telefonie aplikacje i komunikatory. Już się nie szwendamy, tylko scrollujemy. A wszystko po to, by dowiedzieć się: kto zabił?

Mobilne przeszukanie

Simulacra 2 **to dosłownie symulacja szperania w cudzym telefonie**. Aby rozwiązać zagadkę śmierci Mai, wschodzącej gwiazdki mediów społecznościowych, musimy zrobić jej mobilne przeszukanie: przeglądamy więc galerię zdjęć i filmików, czytamy wiadomości i scrollujemy aplikacje. W przypadku Simulacry są to Jabrra i Kimora, odpowiedniki Twittera i Instagrama. Część danych jest uszkodzona, musimy więc jakoś je przywrócić. **Oprócz kilku kwestii, czyli m.in. zmiany obsady i poprawy grafiki, „dwójka" niewiele się różni od pierwowzoru.** Zaskakującym było dla mnie odkrycie, że gra na PC waży aż 14 GB, a na smartfon 2 GB, ale jak się okazało wszystko to za sprawą filmików w 4K. Zastosowane w rozgrywce straszaki są dość ciekawe i mniej nachalne niż w pierwszej części. Ale ja, jako typowy horrorowy boidudek i tak miałam ochotę uciekać, gdzie pieprz rośnie. Co akurat było na plus, bo inaczej momentami przysypiałam.

Do trzech razy sztuka

Mamy trójkę podejrzanych. Jak zweryfikować, kto zawinił? Telefon otrzymujemy od detektywa Murillo. Chce on, abyśmy jako aspirujący detektyw lub pismak (do wyboru na początku gry) pomogli mu rozwiązać zamkniętą co prawda już sprawę, która nie daje mu jednak spokoju. Wybór postaci nie ma większego znaczenia, przebieg fabuły jest niemal identyczny. Murillo przedstawiony jest ponadto tak, jakby był szurniętym staruszkiem, a nie specem w swojej branży... **Ogólnie niemal żadna postać pojawiająca się w grze nie zaskarbia sympatii.** Aspirujące gwiazdki internetu, łącznie z tragicznie zmarłą, oraz fani tychże, zdają się być bandą gnuśnych, zadufanych w sobie egoistów. Za to tytułowa Simulacra (czyli Ripple Man)... Inni bohaterowie wiercą dziurę w brzuchu i bywa to męczące. Ripple Man wierci dziurę w głowie. I dość mocno tym fascynuje. Szczegółów zdradzać nie będę, Simulacrum warto poznać osobiście!

Murillo w celu ułatwienia śledztwa daje nam dostęp do programu WARDEN. Za jego pomocą szybko docieramy do poszukiwanych przez nas informacji, wrzucając weń screeny z rozmów i ładując pliki. I myk, dostajemy rozwiązania, gra przechodzi się niemal sama. A szkoda. **Zakończeń mamy wiele, owszem, więcej niż w jedynce i zależne są od dokonywanych przez nas wyborów**, ale przez wspomniane płytkie charaktery postaci może nam być w sumie obojętne, kogo rzucimy na żer. Jednak osobom gustującym w wielogodzinnym scrollowaniu telefonu (a na początku trzeba poświęcić naprawdę sporo czasu na przebrnięcie przez wszystkie szpargały zalegające w smartfonie Mai) i w okazjonalnych straszakach na pewno się spodoba. Tutaj chylę czoła, kilka creepy momentów było naprawdę zacnych. Niestety, zagadek wymagających samodzielnego żmudnego kombinowania jest tym razem jak na lekarstwo. A szkoda, bo jeśli o mnie chodzi, tylko to podniosłoby ocenę sequela.

...O kurka wodna! Właśnie mi wywaliło w domu prąd. Chyba podpadłam Simulacrum. No dobra, podniosę nieco tę ocenę! ...Chryste! |CDA|

POLECA to&owoTV

NETFILM

PONAD 140 SERIALI I FILMÓW

NETFLIX | HBO GO | PRIME VIDEO | APPLE TV+

JEDYNY TAKI MAGAZYN!

OBEJRZELIŚMY, OCENILIŚMY, REKOMENDUJEMY NAJLEPSZE

PREMIERY
Zapowiedzi i opisy największych hitów

CO WARTO ZOBACZYĆ
Recenzje najgłośniejszych filmów i seriali

POLECAMY
Komedia, dramat, sensacja, horror i jeszcze więcej...

ZA KULISAMI
Twórcy, bohaterowie, niezwykłe historie związane z serialami

DOSTĘPNY W DOBRYCH PUNKTACH SPRZEDAŻY PRASY

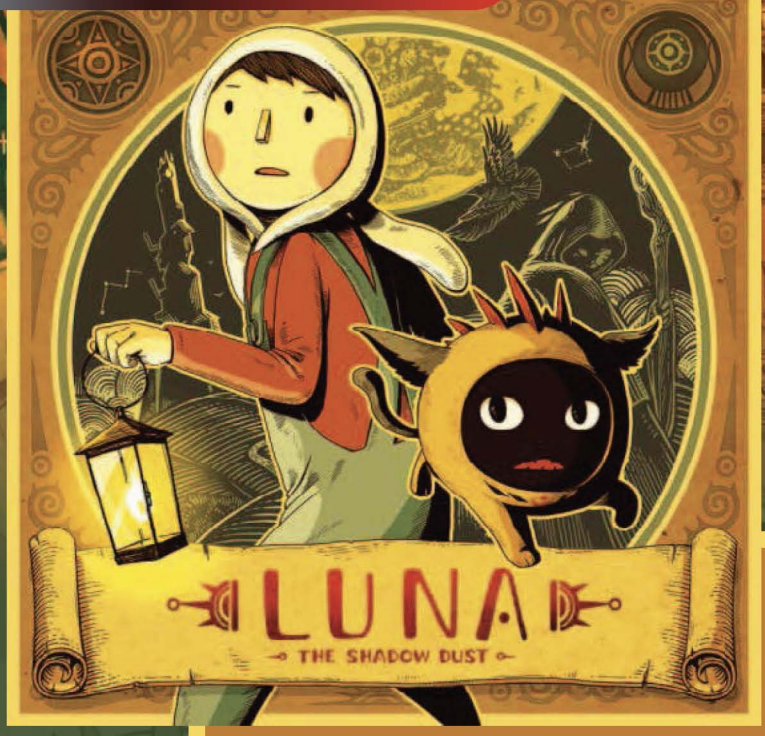
ORAZ NA prenumerata.bauer.pl – zamów to wydanie lub półroczną prenumeratę

PEGI 12

PRODUCENT: LANTERN STUDIO
CENA: 65 ZŁ (PC)
WERSJA PL: BRAK TEKSTU
MULTI: NIE

GRALIŚMY NA: PC
PC: WIN 7 SP1, PROCESSOR DWURDZENIOWY 3 GHZ, 4 GB RAM, KARTA DOWOLNA

ONIRYCZNA• BAJKOWA• PRZYGODOWA



Każda szanująca się wieża musi mieć swoją bibliotekę.

I żyli długo i szczęśliwie... ale jednak nie! Niespodzianka!

Szuka własnego cienia: **Joanna Pamięta-Borkowska**

Ghibli to to nie jest... chociaż bardzo chciałoby być.

W Lunie wszystko jest nas swoim miejscu. Przebiegam wzrokiem listę: grafika jakby ręcznie rysowana, lokacje prawie jak u Amanity, czyli pełne szczegółów, muzyka słodka i melodyjna. Patrzę dalej: uroczy pokemo... zwierzęcy towarzysz, główny bohater taki trochę dziwny a trochę zwyczajny, jak to w przygodówkach bywa. Zagadki nie za łatwe, nie za trudne. Z pozoru złoty środek między Chuchelem, który był jak karmelek z sodowym wypełnieniem a np. poważnym i wytrawnym The Lamplight City.

Tylko że na tym polega główny problem Luny. Odrobiła lekcje z zajęć na ciekawą grę opartą na łamigłówkach, ale nie wykazała się niczym specjalnym.

Mroczna wieża musi być...

Zacznę od świata i jego mieszkańców. To namalowana kilkoma ruchami pędzla dwuwymiarowa kraina, w której żyją dziwne stworki i dużo kotów. Oraz główny bohater – chłopiec w czapce z króliczymi uszami (Alicji brak). A potem jeszcze dowiadujemy się o strażnikach, którzy chronią Nibylandię przed wiecznym mrokiem. Akcja zaczyna się w momencie, gdy chłopiec skądś spada i ląduje niedaleko tajemniczej, skrytej w mroku wieży. Postanawia dojść do samego jej szczytu. Po drodze spotyka słodkie zwierzę przypominające skrzyżowanie Totoro z kotem, które ma umiejętność wchodzenia w cień.

Podróżują razem od pomieszczenia do pomieszczenia, pokonując kolejne piętra ponurej budowli.

W pewnym momencie jest nawet dość strasznie.

I to w zasadzie wszystko o świecie i bohaterach. Been there, seen that.

...walka światła z ciemnością też

Chłopiec i kot muszą ściśle współpracować, by przejść kolejne etapy. Kot jest mały, z kolei chłopiec potrafi np. obsługiwać dźwignie, ale nie wszędzie się wciśnie. Najciekawsza jest jednak manipulacja światłem. Kot przenika swobodnie między światem fizycznym a światem cieni, a chłopiec bawi się źródłem światła. Wyobraźcie sobie tylko, co z tym mogliby zrobić geniusze z Amanity!

Niestety, studio Lantern nie wykorzystało tego potencjału. Zagadek opartych na zabawie ze światłem jest bardzo mało. Większość z nich to klasyka gatunku. Dobrze wykonana, ale niczym się nie wyróżniająca. I brakuje im spójności, co znowu wiąże się z brakiem jednej koncepcji na świat i zasad nim rządzących. Raz mamy zagadkę polegającą na przechodzeniu między sferami reprezentującymi pory roku – czułam wyraźny klimat Gorogoi. Innym razem kot przenika do świata duchowego, w którym napotyka coś na kształt totemów, a w międzyczasie chłopiec bawi się witrażami. Na jednym piętrze trafiają do wielkiej biblioteki. Na innym karmią stwora na zmianę zupą grzybową i rybną. Każdy ten obrazek jest uroczy i dopracowany, ale spinająca je historia jest nudna i ograna do bólu.

Sekret prostych historii

Czy w To the Moon dwójka naukowców zmieniała koleje losu? Tak, ale nie w skali całego świata. Jedyne, co się zmieniło, to wspomnienia jednego człowieka. W Botaniculi banda robaków ratowała drzewo. Bohater Apocalipsis żył na granicy jawy i snu, ścigając własne urojenia. Wszystkie te historie dałoby się streścić jednym zdaniem, a jednak każda była na swój sposób wyjątkowa. Przedstawiony w nich świat był tak sugestywny, że każda, najbardziej nawet prozaiczna czynność, była fascynująca.

A Luna, cóż... złapała na raz zbyt wiele, podczas gdy na dobre wyszłoby jej zwykłe uproszczenie oraz ciekawsza, mniej sztampowa historia. |CDA|

LUNA – THE SHADOW DUST

OCENA
6

GRYWALNOŚĆ 6
WIDEO 7
AUDIO 5

+ dobrze wyważony stopień trudności
+ śliczna animacja i ręcznie rysowana grafika...

− ... która nie ma jednego określonego stylu
− historia jest taka sobie
− za mało zabawy ze światłem i cieniem

NAJWIĘKSZY MAGAZYN DLA FANÓW MINECRAFTA W POLSCE

NOWY NUMER JUŻ W SPRZEDAŻY

ODGŁOS PASZCZĄ

Zgłębia tajniki pracy przy sitku: **tatikowa**

Sitko to w branżowym żargonie ten specjalny mikrofon używany przez aktorów głosowych. Ale dość o sitku. Piszemy o głęboko chowanej, anonimowej frustracji, paradoksach poufności, a także o włączaniu i wyłączaniu dyktafonu na błagania rozmówców. Na dobry początek.

Anonimowość w przypadku procesu lokalizacyjnego dotyczy nie tylko tłumaczy (patrz: „Too much, czyli tłumacz!" z numeru 01/2020), ale i ludzi odpowiedzialnych za nagrania polskich wersji językowych. Bartek Wesołowski i Maksymilian Bogumił – aktorzy głosowi i reżyserzy dubbingu gier, z którymi spotykamy się w ramach rozmowy z Roboto Global – nie potrafią wytłumaczyć, dlaczego tak jest. – *To dziwna sprawa. Na pytanie, czym się ostatnio zajmuję, niby nie mogę odpowiedzieć. Mimo że ostatnio pojawił się „making of" z gry, na którym obok mnie siedzi znana aktorka, i padło moje nazwisko. Ale i tak oficjalnie nie ma mnie ani w napisach, ani w obsadzie.* – opowiada Bogumił. Wielokrotnie nie mogą otwarcie mówić o swojej pracy. Można wejść na ich profile służbowe w internecie, zobaczyć publicznie wypisaną listę projektów, ale ich nazwy nie mogą się pojawić w artykule. Zresztą wielu z najgłośniejszych tytułów, przy których pracowali, i tak tam nie znajdziemy. – *W tych Dubbingpediach nie ma 90% tego, co robimy.*

Jakub Sikora zarządzający działem produkcji dubbingów w Roboto Global nie może nam ujawnić żadnej dubbingowanej przez nich gry. Podsumowuje: – *Możemy sobie o niektórych rzeczach pogadać, ale większość z nich nie może wyjść poza ten pokój.*

Sformułowanie „off the record" przewija się w rozmowach o lokalizacji co i raz.

Tajne i poufne

I tak też się dzieje – **sformułowanie „off the record" przewija się w rozmowach o lokalizacji co i raz**. Nie tylko z Roboto Global; to samo dotyczy firm QLOC (mogą się pochwalić dubbingami do Deus Ex: Mankind Divided wraz z DLC, gier serii LEGO, Prey, RAGE 2, Skyrim: The Elder Scrolls, Tomb Raider, Shadow of the Tomb Raider, Monkey King: Hero is Back, Quake Champions i Dishonored 2) i Albion (przyznają się do dubbingów: Fortnite'a, Hearthstone'a, Overwatcha, Heroes of the Storm, StarCrafta II: Legacy of the Void i StarCrafta II: Heart of the Swarm). Projekty, które wymieniamy, stanowią tylko część większej całości. Czasem nawet, dla zachowania absolutnej pewności, że ślad po informacji nigdzie nie pozostanie, niektórzy rozmówcy proszą o zatrzymanie nagrywania, żeby podzielić się kolejną anegdotką o kliencie. Nawet wtedy nie zdradzają, o kim mowa. Z wszystkich tych opowieści spokojnie wystarczyłoby materiału nie tyle na artykuł, ile książkę.

Oczywiście ta tajemniczość nie dotyczy każdego wydawcy. Jak już ustaliliśmy (znowu odsyłam do poprzedniego artykułu), jednym z bardziej „skrytych" klientów pozostaje Sony. Być może chodzi o kontrolę. Firmy mają określoną strategię PR-ową, którą konsekwentnie realizują i nie chcą przy tym, żeby reżyserzy przypisywali sobie status twórców, mimo że artystyczny wkład w proces twórczy z pewnością mają. I może nie wydaje się to czymś szczególnie wielkim, dopóki nie zdamy sobie sprawy, że **nad tego typu wysokobudżetowymi projektami siedzi się i pół roku – a potem nawet po premierze nie można się do tego publicznie przyznać**. W dodatku bynajmniej nie wygląda na to, żeby cokolwiek miało się w tej kwestii zmienić.

Growo-filmowa przepaść

– *Ludzie często pytają, co jest lepsze: dubbing w filmach czy w grach? Nigdy bym nie powiedział, które jest lepsze. Są inne* – mówi Wesołowski. Nagrania głosowe do gier odbywają się zazwyczaj na etapie preprodukcji lub postprodukcji. W przeważającej liczbie przypadków reżyserzy nie mają możliwości zagrać w grę osobiście, dlatego tak wiele zależy od tego, w jaki sposób developer

(*) *Chociaż nadal bywa i tak, że na niektóre języki gry są tłumaczone po premierze – tak się dzieje np. w przypadku języka chińskiego.*

fot. QLOC, Roboto Global, Albion Localisations

CAŁY NA BIAŁO

Jakub Sikora z Roboto Global podzielił się z CD-Action listą możliwych sposobów nagrywania:

wild/free – najbardziej swobodna forma, gdy reżyserzy nie muszą się przejmować długością polskich wersji dźwiękowych – wtedy zazwyczaj nie widzimy twarzy wypowiadających się bohaterów, więc ruch ust nie jest istotny
TC, time constraint – wtedy, gdy wypowiedź w polskiej wersji może być 10% dłuższa lub krótsza od oryginalnej kwestii
STC, strict time constraint – w takiej sytuacji polski plik dźwiękowy musi trwać dokładnie tyle samo co plik klienta
SS, sound-sync – to już nieco wyższa szkoła jazdy; nie dość, że polska kwestia dialogowa powinna być STC, to jeszcze trzeba idealnie skopiować wszystkie przerwy, cezury i oddechy wersji oryginalnej
LS, lip-sync – Święty Graal synchronizacji; do nagrania niezbędny jest materiał wideo, gdyż synchronizacji podlegają nie tylko długość (STC) i przerwy (SS), ale i ruch ust dubbingowanej postaci

Oprócz tego w wyjątkowych sytuacjach dialogi trzeba nagrywać „na biało", czyli bez dźwięku źródłowego i bez obrazu. Podczas nagrań aktorzy korzystają wówczas jedynie ze skryptu dialogowego.

przygotuje im pliki dźwiękowe. Jeśli zrobi to dokładnie, ich praca staje się nieporównywalnie łatwiejsza.

Jeśli nagrywają pliki typu free, gdzie nie muszą zważać ani na długość, ani na tempo wypowiedzi, mają sporo przestrzeni na własną inwencję i jak najwierniejsze oddanie sensu tekstu. Bardzo często jednak nie ma tak łatwo i pracują w naprawdę trudnych warunkach z powodu braku kontekstu czy materiałów z gry. Bogumił z doświadczenia wie, jak ciężko wówczas wygląda współpraca z aktorami: – *Często nas pytają: powiedz mi, w jakiej to jest sytuacji? Co on robi? Co się stało? A my na to: słuchaj, no... nie wiem.*

Niekiedy jedyne, co otrzymują, to suche pliki dźwiękowe bez obrazu, co w przypadku filmów byłoby nie do pomyślenia. Ale powiedzmy, że

A oto Danuta Stenka w materiale Xbox Polska. Fotka z nagrań do Upadłego Zakonu.

wtedy jeszcze pół biedy, bo mogą wywnioskować odległości między bohaterami z głośności plików...

Sprawa robi się dodatkowo problematyczna, jeśli w wymaganiach od klienta pojawia się tzw. *full sound-sync*. To oznacza, że dialogi muszą być idealnie zsynchronizowane z ruchem warg wypowiadających się postaci. To okazuje się wyjątkowo trudne – czy też, nasuwałoby się na myśl, wręcz niewykonalne – skoro tych poruszających się ust nie widać, bo wydawca nie udostępnił przerywników filmowych.

Nie ma lekko

Choć ciężko w to uwierzyć, bywa jeszcze gorzej. Roboto Global zdarzyło się dostać tylko pliki tymczasowe: – *To pliki nagrane bez emocji, brzmiące jak modulator Ivona. Nie mamy więc ani obrazu, ani gotowych nagrań aktora amerykańskiego, a mamy przygotować* sound sync. *I teraz weź i baw się z tym.* Równie trudnym przypadkiem podzielił się w rozmowie z CD-Action Marcin Serkies, dyrektor zarządzający w Albionie: – *Trafia się, że na przykład teksty w Excelu nie zgadzają się nam z referencyjnymi plikami audio. Wtedy robimy obie wersje i dowiadujemy się, która jest właściwa dopiero w trakcie nagrywania.* Jeśli dotyczy to ponad 10 tysięcy plików do odsłuchania i sprawdzenia pod kątem zgodności ze skryptem, mowa o bardzo czasochłonnym procesie, którym, teoretycznie, powinien zajmować się klient.

O, Yasiu!

AKCENTOWY DRACULA

QLOC wspomina przypadki, w których polskim aktorom głosowym czasem zdarzało się, żeby na życzenie klienta – bądź może reżysera – udawać w polskich wersjach językowych akcenty. – Gdy aktorzy próbują naśladować akcenty, finalny produkt brzmi bardziej jak parodia – mówi Kamila Pluta. – Niemiecki na przykład chyba najbardziej kojarzy się z upośledzonym Draculą – żartuje Michał Cegiełka. Dlatego, mimo że obsługa stacji w Preyu w oryginalnej wersji językowej jest bardzo zróżnicowana narodowościowo, w polskiej QLOC postanowił z tego zrezygnować; dlatego wszyscy bohaterowie posługują się polszczyzną ogólną.

GDZIE ONI NAGRYWAJĄ

Oddziały lokalizacyjne często korzystają z zewnętrznych studiów nagraniowych, które współpracują z aktorami głosowymi i reżyserami. Największymi studiami dźwiękowymi w Polsce, które zajmują się dubbingiem filmów, seriali i gier, są: Studio PRL, Start International Polska, oraz – do niedawna – Sound Tropez, które zostało ostatnio kupione i rozbudowane przez Roboto Global i teraz nosi nazwę Roboto Sound.

Karolina Gorczyca jako Lara Croft – tak to wyglądało od środka.

Trzymanie się restrykcji czasowych pozostaje największym dubbingowym wyzwaniem, choć niektórzy twórcy mają na to zmyślne rozwiązanie. – *Silnik gry może być tak zrobiony, że postać będzie tak długo poruszała ustami, aż wypowiadana przez nią kwestia się skończy*. – opowiada CD-Action Michał Cegiełka, dyrektor procesu lokalizacji w QLOC. Ale dzieje się tak rzadko. – *Lip-sync* [synchronizacja dźwięku z ruchem ust – przyp. red.] *to jest największa orka* – przyznaje Serkies. – *Tego typu procesy nagraniowe trwają najdłużej*. Zauważa też, że z tego wynika sporo krytyki, bo niektórych rzeczy nie można przetłumaczyć w sposób najbardziej naturalny. Dostosowanie wypowiedzi do ruchu ust to priorytet.

Firmy lokalizacyjne oczywiście mają kontakt z klientem i mogą się dopraszać o brakujące materiały, ale oddziały odpowiedzialne za lokalizację w wielkich korporacjach są częścią większej machiny i często nie mają wpływu na developera. – *Bardzo nam pomagają, bo to są doświadczeni ludzie* – opowiada w rozmowie z CDA Bartek Lewandowski, szef Roboto Global. – *Naciskają, dopytują, piszą nawet post mortemy...! Ale to jest nadal tylko pośrednik. Jak nie może dostarczyć więcej materiałów, to nie może. I my to rozumiemy.*

Wrzuceniem gotowych nagrań do gry – podobnie jak przetłumaczonych tekstów – zajmują się zazwyczaj twórcy. Wesołowski zauważa, że **bardzo niewiele osób sobie z tego zdaje sprawę, przez co to właśnie reżyserom polskiego dubbingu, a nie developerom, dostaje się po głowie za usterki techniczne:** – *Pracujemy nad tym pół roku, a po premierze dowiadujemy się, że coś jest „za cicho". U nas nie było za cicho, było zgodnie ze specyfikacją.* Innym razem dźwięk jest przesunięty o pięć sekund w prawo, albo głośność nieoczekiwanie skacze. Gracze się burzą, pomstując na jakość polskiej lokalizacji, a autorzy nie mogą się obronić przed zarzutami i wyjaśnić sprawy, bo nie mogą się publicznie przyznać do pracy nad daną grą.

– *To warto zaznaczyć* – podkreśla Wesołowski z mocą. – *My mamy wpływ na dubbing do pewnego momentu. Gdy spakujemy pliki i odeślemy je wydawcy, nic nie jest zależne od nas.*

Umiejętność oddychania z przepony jest kluczowa w przypadku nagrań do gier.

Młodzi kontra starsi

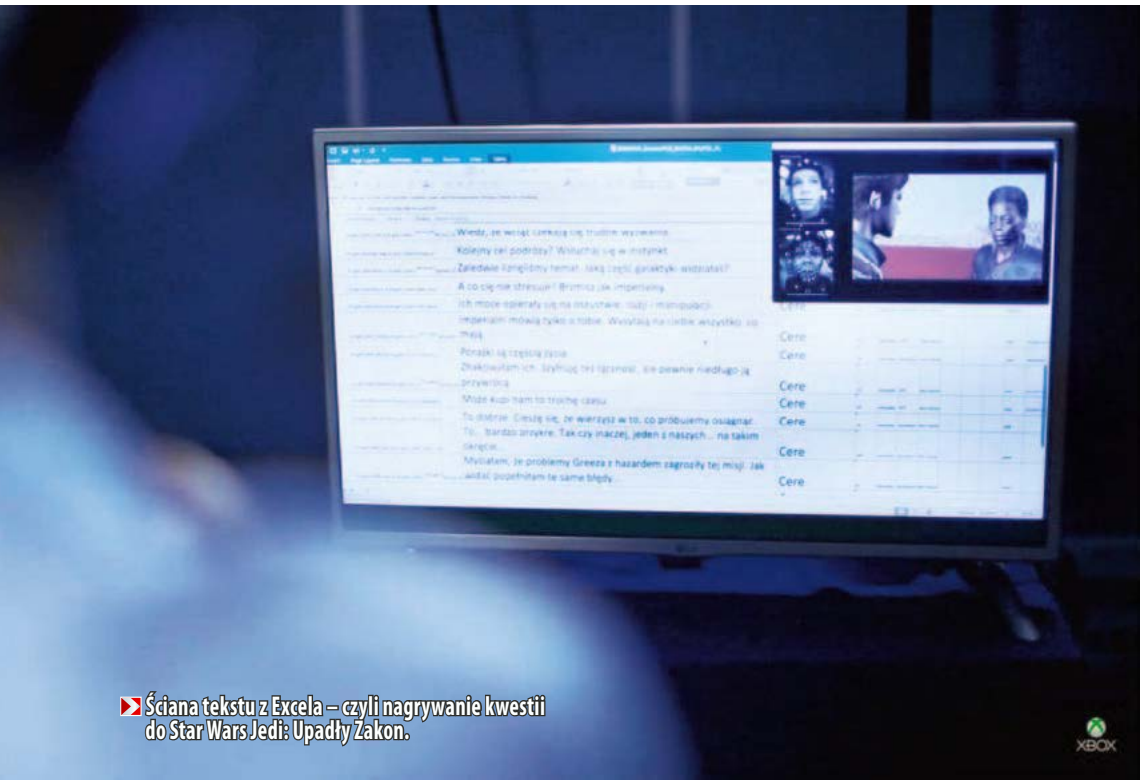
Aktorzy zawsze nagrywają swoje kwestie pojedynczo. Kamila Pluta, starsza kierowniczka projektu w QLOC, potwierdza w rozmowie z CDA, że taki sposób nagrywania wywołuje trochę problemów. Trudno uzyskać płynność rozmowy między postaciami zwłaszcza wtedy, gdy mają się szybko przerzucać kwestiami. Bardzo dobrze wie, jakie to niesie wyzwania, jako że nadzorowała polski dubbing Preya. – *Ale są wyjątki.* – wtrąca Marcin Król, starszy kierownik projektu w QLOC. – *Na przykład wtedy, gdy nagrywamy gwar tłumu. Wtedy zdarza się, że w studiu znajduje się 10 aktorów na raz.*

Stosują przeróżne metody, żeby bardziej się wczuć w odgrywane role. Lewandowski podaje, że zdarzył im się ktoś, kto przy scenie topienia poprosił o wiadro. Pod pewnymi względami łatwiej się pracuje z młodymi aktorami, bo rozumieją konwencję gier. Co innego „stara gwardia". W wielu sytuacjach mają przed sobą jedynie skrypt i angielską wersję językową w słuchawkach (albo i tego nie). W dodatku nie są graczami, co według Wesołowskiego stanowi jedną z większych barier. – *I teraz z 56-letnią aktorką zrób wiarygodną elfkę, która ma półtora tysiąca lat i ma na przykład... nie wiem, przynieść kamień duszy ze studni przeznaczenia.*

Co ciekawe, nawet pół godziny na rozmowę i wprowadzenie aktora w rolę to dużo i wbrew pozorom nie zdarza się często. Sikora tłumaczy: – *Mówimy o realiach. To nie jest jakaś szkoła poetów, że my tu siadamy, pijemy kawę, naradzamy się czy gramy. Jest tak, że wchodzi Jarosław Boberek i masz z nim godzinę czterdzieści pięć minut.*

Jak poprawnie wykrzyczeć beczkę

Inna sprawa, że jedni aktorzy mają lepszą technikę, drudzy gorszą, bo wszystko zależy od stopnia doświadczenia. Okazuje się, że



Ściana tekstu z Excela – czyli nagrywanie kwestii do Star Wars Jedi: Upadły Zakon.

Ładny...

umiejętność oddychania z przepony (co rozluźnia mięśnie gardła) jest szczególnie kluczowa w przypadku nagrań do gier. – *Gdy dubbingujesz grę, masz do nagrania osiemset plików typu: NAD BECZKĄ! POD BECZKĄ! ZA BECZKĄ! PRZY BECZCE!* – demonstruje Wesołowski głosem, od którego by można spaść z krzesła. – *I jedziesz tak przez półtorej, dwie godziny.* Z tego powodu zatrudnianie do pracy nad dubbingiem gier młodych, niedoświadczonych aktorów niesie ze sobą spore ryzyko. – *Grając z gardła zamiast z przepony po trzydziestym okrzyku on już nie ma gardła.* – tłumaczy Lewandowski. – *A ma ich nagrać trzysta.*

Klientom często trudno jest zrozumieć, że nie da się czegoś takiego nagrać w jedną sesję. A jeśli aktor przekroczy swoje możliwości danego dnia, to następnego nie będzie w stanie nic nagrać. Tymczasem nieprzesuwalny deadline majaczy groźnie na horyzoncie.

Jeszcze nie zdziadzieliśmy!

Autorzy lokalizacji często nigdy się nie dowiadują, czy ich dubbing według graczy faktycznie wyszedł dobrze. Na pewno się dowiedzą, jeśli coś poszło źle, bo gdzieś ktoś na pewno o tym wspomni... taki los.

Oczywiście moglibyśmy uciec się do uogólnień – polskie lokalizacje są dobre, polskie lokalizacje są złe – ale chyba nie niosłoby to żadnej treści. Jedno jest pewne – **ich przygotowania są naprawdę mozolną, ciężką pracą**. Z rozmów odbytych z czterema największymi firmami specjalizującymi się lokalizowaniem gier w Polsce – Roboto Global, QLOC, Albionem i Lionbridge'em – wyłania się obraz procesu pełnego wyzwań, wymagającego anielskiej cierpliwości. Zarówno od strony tłumaczeniowej, jak i dubbingowej.

– Aktorzy, *którzy dubbingują Overwatcha w Stanach, są traktowani jak młodzi bogowie, jak gwiazdy. W Polsce to wszystko dopiero raczkuje.* – mówi Wesołowski. – *Ale jak na takie warunki robimy coś totalnie innego, świeżego, czego do tej pory nie było.* To prawda. Sikora zwraca uwagę, że kiedyś nie mieliśmy reżyserów specjalizujących się w grach. A teraz Warszawa stanowi zagłębie z pulą kilkuset aktorów specjalizujących się w dubbingu gier, których ciągle przybywa. – *My się jeszcze docieramy, wypracowujemy swoje drogi.* – mówi Bogumił z uśmiechem. – *Jaramy się tym, jesteśmy graczami. Jeszcze nie zdziadzieliśmy.* |CDA|

DUBBING NA SPRZEDAŻ

Niektórzy narzekają: po co nam ten polski dubbing? Przecież można grać po angielsku. Gdy tymczasem według naszych rozmówców badania przeprowadzane na rynkach zagranicznych pokazują, że sprzedaż potrafi wzrosnąć nawet o 100%, jeśli gra jest z dubbingiem. Zdaje się to potwierdzać Electronic Arts, które zaliczyło spory przypływ graczy po tym, jak ich gry zaczęły być lokalizowane. Miłosz Białas, dyrektor komunikacji w QLOC, podkreśla, że oprócz tego równie ważne są materiały marketingowe: – Wiele firm ich nie lokalizuje, a prawda jest taka, że gdy mamy polski dubbing czy napisy w trailerze, rezultaty są bardzo pozytywne. Wynika z tego, że polski dubbing po prostu się opłaca. Zwłaszcza w przypadku gier dla dzieci: – Z doświadczeń Cenegi wiemy, że w ich przypadku polski dubbing jest kluczowy. Wtedy sprzedaż szybuje. Dzieje się tak też przy większych erpegach – mówi Michał Cegiełka.

DAN HOUSER, ORYGINALNY GANGSTER

Wciąż szuka budki telefonicznej: **DaeL**

Nazwany przez jednego ze swoich krytyków najbardziej podłym człowiekiem na świecie. Dla fanów jest prawdziwym znawcą gangsterskiego życia, choć w największy konflikt z prawem popadł, przekraczając prędkość na autostradzie.

Historie najsłynniejszych brytyjskich twórców gier, którzy rozpoczynali swe kariery w latach 80. I 90., zazwyczaj brzmiały podobnie. Było to pokolenie „sypialnianych milionerów", nastoletnich chłopców pochodzących z niezbyt zamożnych domów, którzy swe pierwsze gry wydawali jeszcze w szkole. Dopiero spektakularne sukcesy pozwalały im przekonać sceptycznych rodziców, że są w stanie w ten sposób zarobić na bardzo przyzwoite życie. Z Danem Houserem i jego bratem Samem było inaczej.

Gangster z dobrego domu

Przede wszystkim ich pozycja społeczna była wyjątkowo uprzywilejowana od najmłodszych lat. Dan i Sam byli dziećmi zamożnej i wpływowej pary. Ich matka – Geraldine Moffat – to angielska aktorka, która w latach 70. znajdowała się u szczytu swojej sławy, występując w kilkunastu produkcjach telewizyjnych, a nawet kilku filmach kinowych. Ojcem braci był Wally Houser. Prawnik... i jazzman. Rodzice starali się, aby ich synowie nie byli nadmiernie rozpieszczeni... ale nie jest to łatwe zadanie, gdy wysyłasz dzieci do jednej z najlepszych szkół na Wyspach, a w garażu masz Rolls-Royce'a. Nawet jeśli to nie najnowszy model.

Na szczęście fascynacje młodych Houserów nie należały do szczególnie ekstrawaganckich. Lubili spaghetti westerny, filmy z Bruce'em Lee oraz wszystko to, co określa się mianem „americana" – a więc szeroko pojętą amerykańską kulturę, na czele z gangsterami, pionierami, jadłodajniami, Route 66, szarlotką, rock'n'rollem i automatami z colą. Kochali też gry. Jako mały chłopiec Dan Houser przepuszczał swoje kieszonkowe na automatach ze Space Invaders czy Galaxianem. Potem dostał swój własny komputer – ZX Spectrum, na którym katował Tetrisa. Jego starszy o trzy lata brat preferował Elite). Później prawdziwą miłością zapałał do Segi Mega Drive. A jednak przez myśl mu nie przeszło, że mógłby kiedykolwiek pracować nad tworzeniem gier. Bo **w historii Dana Housera nietypowe jest nie tylko jego pochodzenie społeczne, ale również fakt, że do branży trafił okrężną drogą**.

Wszystko zaczęło się od lunchu na który ojca braci zaprosił wysoko

Dan Houser, jeszcze w barwach Rockstara.

Za scenariusz do GTA V, Houser otrzymał statuetkę BAFTA, czyli nagrodę Brytyjskiej Akademii Filmowej.

postawiony przedstawiciel BMG Music, na początku lat 90. jednej z czterech największych wytwórni muzycznych świata. Po rozmowie starszy brat Dana – Sam – miał już załatwioną pracę w wytwórni. Dan dołączył do niego kilka lat później, po ukończeniu studiów na Oksfordzie (studiował geografię). Ale o ile praca jego brata bywała czasem żmudna, a czasem ciekawa (Sam Houser był producentem pomocniczym teledysków dla mniej znaczących artystów), to wydawało się że Dan utknął w miejscu mało atrakcyjnym. Co prawda BMG było już wówczas zainteresowane ekspansją na rynek rozrywki elektronicznej i stworzyło w tym celu BMG Interactive. Ale w niej przypadła Danowi rola raczej niewdzięczna. Testował CD-ROM-y z tzw. wirtualnymi wycieczkami po muzeach i historycznych lokacjach.

Nudząc się niezbyt wymagającą pracą, Houser zaczął przejawiać inicjatywę – m.in. opracowywał dodawane do CD-ROM-ów quizy oraz humorystyczne historyjki. W tych ostatnich przejawiło się nie tylko jego poczucie humoru, ale również sprawne pióro. Zaangażowanie młodego człowieka nie przeszło niezauważone – wkrótce został awansowany na jedno ze stanowisk kierowniczych, zyskując swobodę podejmowania własnych decyzji biznesowych.

DMA Design

I ze swobody tej skorzystał szukając dla BMG Interactive młodych talentów będących autorami gier wideo. Zainteresowało go szkockie studio DMA Design. Ta niewielka firma miała na koncie masę amigowych hitów – od kultowych Lemmings, przez strzelaninę Walker, aż po RPG Hired Guns *(matko, to moje ulubione gry na Amisię – Smg)*. Ale czasy Amigi już minęły – Commodore zbankrutowało w roku 1993, szanse na jego wskrzeszenie już w 1994 były minimalne. DMA Design próbowało przenieść swoje amigowe projekty na peceta. Studiu brakowało funduszy, miało za to działający prototyp gry, która zafascynowała Housera – Race'n'Chase. Była to prosta zręcznościówka z widokiem z góry, w której gracz ścigał się po mieście, uciekając przed policją i uczestnicząc w walkach gangów. Już w tej wersji gra wyglądała ciekawie, ale Szkoci mieli jeszcze jeden niezaimplementowany pomysł, który mógł rozgrywkę zupełnie przeobrazić. Chcieli, aby samochody w Race'n'Chase można było ukraść.

Gra, wydana przez BMG Interactive w 1997 roku pod tytułem **Grand Theft Auto**, okazała się niespodziewanym hitem. W dużej mierze dzięki współpracy z niesławnym PR-owcem Maksem Cliffordem (wiele lat później skazanym za seks z nieletnimi). Clifford wyszedł z założenia, że skoro gra i tak będzie podlegała zapędom cenzorskim, to trzymanie się konwenansów w reklamie nie ma sensu. Trzeba podkręcić szum wokół brutalności tytułu. Tuż po premierze, brytyjskie media zaczęły publikować informacje o przestępstwach zainspirowanych przez morderczą grę, która uczy kraść i zabijać policjantów. Większość z tych historii była zmyślona i podesłana prasie przez samego Clifforda. Kontrowersje zaowocowały zamknięciem rynku brazylijskiego, znacznymi ograniczeniami w Niemczech i Australii, oraz ogólną burzą w Wielkiej Brytanii i Stanach Zjednoczonych. A także świetnymi wynikami sprzedaży.

Gwiazda rocka

Sukces Grand Theft Auto nie zmienił jednak losu BMG Interactive. Po kiepskich wynikach innych projektów firmy, w 1998 wydawca został sprzedany firmie Take-Two Interactive za niewiele ponad 14 milionów dolarów. Dan uznał, że to znak od losu i wyruszył w podróż do Ameryki Południowej, aby odnaleźć nowy cel w życiu. Znalazł go podczas porannego spaceru po plaży w Kolumbii, zaatakowany przez trzech bezdomnych mężczyzn uzbrojonych w maczety. Korpulentny Houser jakimś cudem zwiał, ratując życie i zdrowie. Wtedy też podjął decyzję o powrocie do domu. I całe szczęście, bo jego brat zdołał przekonać właściciela Take-Two – Ryana Branta – do współpracy na nowych zasadach. Pozostałości BMG Interactive miały się przekształcić w imprint wydawniczy kierowany przez Houserów, Terry'ego Donovana i Jaime Kinga. Jego nazwa też została zaczerpnięta ze świata wielkich wydawnictw muzycznych. Powstała Gwiazda Rocka. **Rockstar Games**.

W 1999 roku Houser wykupił DMA Design, przemianowując studio na Rockstar North oraz założył główną siedzibę Rockstar w Nowym Jorku – gdzie przeniósł się wraz z bratem. Postanowił też bardziej zaangażować się w sam proces tworzenia gier. Pomagał parę miesięcy wcześniej przy scenariuszu kilku misji w Grand Theft Auto: London 1969 – rozszerzeniu do GTA. Ale teraz chciał pójść na całość. Swój talent pisarski zaprzągł do produkcji **GTA 2**. Tworząc satyryczne audycje radiowe oraz powiązane fabularnie misje, nie tylko dowiódł imponującego warsztatu, ale wykreował elementy, które miały stać się cechami charakterystycznymi wszystkich kolejnych gier z serii.

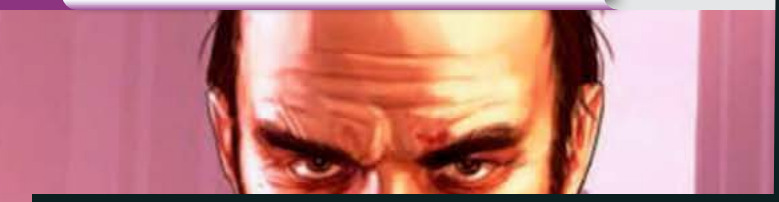
Prawdziwą „gwiazdą rocka" Dan Houser został jednak dopiero po premierze **GTA III**. Pomysł przeniesienia serii w trójwymiar pochodził od jego brata oraz Lesliego Benziesa – szefa Rockstar North. To właśnie ta trójka miała odpowiadać za sukces wszystkich kolejnych części serii. Benzies czuwał nad kodem, Sam Houser zajmował się warstwą producencką, koordynując działania rozrzuconych po świecie developerów, a Dan dał upust swym pisarskim ambicjom. Młodszy z braci spełnił przy tym swoje marzenie o nasączeniu gry atmosferą „americany". **GTA III miało klimat filmu klasy B, oferowało niemal nieograniczoną swobodę i na następne dwadzieścia lat skodyfikowało wyobrażenia graczy o sandboksowej grze w otwartym świecie**. Gra rozeszła się w 14 milionach egzemplarzy, a Dan Houser był na absolutnym szczycie.

Wróg publiczny numer 1

Sukces miał jednak swoją cenę. Do ataków na swe dzieła twórcy już przywykli. Grand Theft Auto 3 zostało zakazane w wielu krajach, m.in. w Australii (w której nie było wówczas ratingu „od lat 18" dla gier wideo). Hillary Clinton grzmiała o grze wideo, która „uczy dzieci uprawiać seks z prostytutkami, a potem je mordować." Ale niektórzy przenosili sprzeciw wobec gier na grunt bardzo osobisty. Konserwatywny prawnik Jack Thompson przekonywał ofiary przemocy do publicznego występowania przeciw twórcom GTA, a nawet do oskarżania ich o podżeganie do morderstw. Listy z protestami spływały nie tylko do Take-Two oraz Rockstara, ale również do rodzin developerów.

Wydawało się przez moment, że rozpędzonej machiny braci Houserów

DO BRANŻY TRAFIŁ PRZYPADKIEM. ZMIENIŁ JĄ NA ZAWSZE.



to nie dotknie. Rok po premierze GTA 3 zaskoczyli wszystkich, wydając **Vice City**. Scenariusz, ponownie napisany przez Dana, zdradzał rozbudzone ambicje autora. Każda kolejna opracowana przez niego gra miała kłaść coraz większy nacisk na osobistą historię jej bohaterów. Nieskrępowane szaleństwo postaci kradnących samochody i rzucających koktajlami Mołotowa wciąż kryło się w kodzie genetycznym gier Housera. Ale od tej pory nacisk kładziony był na fabułę. Zmieniało się GTA, ale zmieniał się również scenarzysta serii. Krótki okres wariactw i szastania pieniędzmi, jaki udzielił się braciom po sukcesie GTA2, ostatecznie dobiegł końca. Obydwaj Houserowie stawali się postaciami bardziej skrytymi i nieprzystającymi do wcześniejszego wizerunku gwiazd rocka. Swój udział miało w tym fiasko pierwszej części **Manhunta**.

Ultrabrutalna gra, zainspirowana przez horrory typu slasher, miała być przekorną reakcją na głosy domagające się ocenzurowania GTA. Gra sprzedała się jednak grubo poniżej oczekiwań, a wzbudzona przez nią kontrowersja tym razem rzeczywiście zdołała nadszarpnąć dobre imię deweloperów. W lipcu 2004 roku twórcy Manhunt zostali oskarżeni o sprowokowanie zabójstwa 14-letniego Stefana Pakeerah przez jego kolegę – 17-latka Warrena Leblana. Brytyjskie media rzuciły się Rockstarowi do gardła, powołując się na wypowiedzi rodziców wiążących tragedię z godzinami, jakie morderca miał spędzić z grą. Później wyszło na jaw, że tłem dla zabójstwa była kłótnia o narkotyki, a fanem gry Rockstara był nie kat, lecz jego ofiara. Ale skaza na wizerunku firmy pozostała, a Dan Houser, który – choć sam nie był twórcą Manhunta – znosił atmosferę nagonki bardzo źle, przyznał, że wydanie tej gry było błędem. Paradoksalnie **GTA: San Andreas**, które trafiło na sklepowe półki parę miesięcy później, i które realistycznie ukazywało gangsterskie życie w Kalifornii, nie znalazło się pod pręgierzem z powodu przemocy, ale przez mod Hot Coffee, pozwalający uruchomić ukrytą mini-grę pokazującą sceny seksu. I znów powtórzył się stary schemat – cenzura, zakaz rozprowadzania gry w Australii, a w Stanach Zjednoczonych rating AO+ (tylko dla dorosłych), który uniemożliwił eksponowanie jej na sklepowych półkach.

Kontrowersje miały iść za Houserem krok w krok. W przypadku tytułów z GTA w szyldzie było to zrozumiałe. Ale scenarzyście oberwało się też za Bully – umiejscowioną w fikcyjnej angielskiej szkole historię zmagania się z prześladowcami i zjednywania sobie rówieśników. Niezrównany Jack Thompson nazwał grę „symulatorem masakry w Columbine", a samego Dana Housera zaszczycił mianem najbardziej podłego człowieka świata. W 2008 roku ów podły człowiek i jego równie podły brat pobili kolejny rekord, wydając **GTA IV, grę, która w ciągu tygodnia przyniosła przychód wysokości 500 milionów dolarów**, deklasując nawet najbardziej kasowe produkcje filmowe. Oczywiście GTA IV też miało swoich przeciwników – od lewa do prawa. Swoje trzy grosze dołożyła nawet organizacja MADD (Matki Przeciw Prowadzeniu po Pijanemu). Dan Houser, przyznał potem, że mimo dziesięciu lat w branży był przekonany, że najbardziej kontrowersyjnym aspektem GTA IV była krytyka amerykańskiego snu, który wydawał się nie obejmować biednego imigranta z Bałkanów. Ale na to chyba nikt nie zwrócił uwagi.

Historię bohatera gry Bully, uczęszczającego do szkoły z internatem, Houser oparł na własnych doświadczeniach. Niestety plany stworzenia kontynuacji nie wypaliły.

W tym maleńkim budynku Dan Houser zobaczył prototyp gry, która miała stać się pierwszym Grand Theft Auto.

Wasted!

W kolejnych latach Houser pracował nad serią produkcji powszechnie uważanych za arcydzieła narracji w grach wideo. Począwszy od spin-offów czwartej części GTA – The Lost and the Damned oraz The Ballad of Gay Tony – przez **Red Dead Redemption**, aż po trzecią część pijanych eskapad **Maksa Payne'a**. Każdy z dwóch ostatnich tytułów, nad którymi pracował mógłby być uznany za jego magnum opus. **GTA V i Red Dead Redemption 2 to nie tylko jedne z najbardziej kasowych gier w historii, ale również kamienie milowe w rozwoju gier z otwartym światem**. Dlatego tak trudno uwierzyć, że będąc na szczycie, Dan Houser postanowił porzucić tworzenie gier. A przecież mieliśmy wskazówki, że przygoda „scenarzysty z przypadku" w branży gier wideo dobiega końca. Zaczęło się od blisko dwuletniego urlopu na jaki udał się w 2014 roku Leslie Benzies z Rockstar North, jeden z mózgów stojących za sukcesem GTA. W 2016 programista oficjalnie pożegnał się z Take-Two – głównym udziałowcem Rockstara. A potem przywitał z nim ponownie – ale na sali sądowej. W 2019 spór o udziały w sprzedaży GTA został rozstrzygnięty polubownie. Mniej więcej w tym samym czasie również Houser wziął długi urlop. Nie znaczy to oczywiście, że dla scenarzysty odejście ma podłoże finansowe, ale sam mechanizm był podobny – długa przerwa w pracy miała pomóc w ogarnięciu zamieszania, jakie musiałaby wywołać tak drastyczna zmiana personalna. A co do przyczyn decyzji Housera, mogło być ich kilka. Developer jakiś czas temu ustatkował się, znalazł wybrankę serca (jest nią Polka, która udzielała głosu jednej postaci w GTA IV), kupił nowojorską posiadłość, która należała swego czasu do legendarnego pisarza i scenarzysty – Trumana Capote'a). I chyba znudził mu się status gwiazdy rocka.

A może poszło o coś jeszcze? Podczas premiery Red Dead Redemption II, zapytany o GTA VI powiedział, że cieszy się, że nie musi wydać gry w „erze Trumpa". Po chwili doprecyzował swą wypowiedź, stwierdzając, że postępowa lewica i konserwatywna prawica są równie agresywne i rozzłoszczone, a cały świat zmierza w stronę absurdu tak szybko, że satyra nie potrafi za nim nadążyć. Dlatego właśnie najbardziej płodny scenarzysta, który przez prawie dwie dekady w błyskotliwy sposób naruszał konwencje i szydził z pompatycznych krytyków, poczuł, że nie może już nic więcej powiedzieć. Kiedy nagle pokornieją gangsterzy, trudno nie czuć niepokoju. |CDA|

Wszystko w rodzinie

Wkład Dana Housera w GTA nie ograniczał się do napisania scenariusza czy doglądania produkcji gry. Mogliśmy go również usłyszeć. W GTA III podkładał głos pod przechodniów, a w Vice City, San Andreas i Liberty City Stories odczytywał radiowe reklamy. Jego brat – Sam – udzielał się jako sprzedawca broni w GTA III oraz gangster w San Andreas i GTA IV. Żona Dana Housera – Krystyna Jakubiak – podkładała głos pod Annę Faustin w GTA IV. A matka braci – aktorka Geraldine Moffat – użyczyła swojego głosu pani Philips w GTA V.

Nawet w Max Payne 3 pobrzmiewają echa prawdziwego życia Housera. Wprawdzie nie biegał z bronią po Brazylii... ale uciekał przed pragnącymi go obrabować bezdomnymi w Kolumbii.

God of War,
czyli o tym, jak wytłukłem panteon

Zawsze miał w sobie coś z sadysty: **Eugeniusz Siekiera**

ROK PREMIERY: 2005
GATUNEK: SLASHER
PLATFORMA: PS2, PS3

Najnowsze perypetie Kratosa to nie tyle restart serii, co jej nowe otwarcie. Zmienione realia jednak nie dziwią, gdy uzmysłowimy sobie, że wiecznie wściekły Spartiata na przestrzeni ośmiu lat i sześciu gier z cyklu zdołał wytłuc cały grecki panteon. Kiedy jednak zaczęła się jego krwawa vendetta?

Kilkanaście minut gry i pierwszy boss, rozmach wylewa się z ekranu, emocje sięgają zenitu. Idealne otwarcie dla nowej marki.

Wydany w 2005 rok God of War był objawieniem nie tylko na gruncie rozgrywki. Magicy z Santa Monica Studio w cudowny sposób przemielili grecką mitologię, czerpiąc z tego fantazyjnego źródła pełnymi garściami. Zrobili to po swojemu, ale niezwykle umiejętnie, szlifując produkt pod gusta współczesnego odbiorcy, którego mogłyby zanudzić niepotrzebne anachronizmy.

Filar generacji

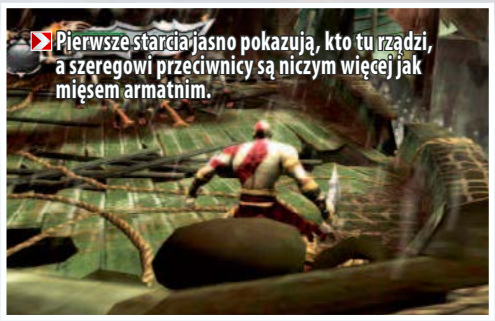
Z drugiej strony **scenarzystom udało się pogodzić ogień z wodą**, nie masakrując zanadto materiału źródłowego, co mogłoby skutkować pchnięciem historii w kierunku niezamierzonej parodii lub nieudolnej karykatury. W jednym tyglu mamy więc skomplikowaną sieć intryg i spisków, skruszonych tytanów, zarozumiałych bogów i sporą grupkę mitologicznej menażerii, a w środku tego wszystkiego wiecznie wkurzonego Kratosa, bohatera przerażająco skutecznego w wojennym rzemiośle, co stało się zarówno jego wybawieniem, jak i największym przekleństwem.

Slashery to jeden z filarów konsol szóstej generacji, a tytuły należące do serii Ninja Gaiden czy Devil May Cry z sadystyczną przyjemnością testowały naszą zręczność i cierpliwość. Wizjonerom z Santa Monica od początku przyświecała odmienna filozofia. W przeciwieństwie do wyżej wspomnianych, **szlachtowanie przeciwników w God of War nie jest tak techniczne i złożone. Gra inaczej rozstawia akcenty, celując przede wszystkim w niesłabnące tempo i widowiskowość**, a dzięki większej przystępności przygodami Spartiaty mógł zachwycać się niemal każdy. Pomysł chwycił, a ciekawe realia i charyzmatyczny bohater sprawiły, że Kratos z miejsca wpisał się w poczet najbardziej kozackich bohaterów.

Proste jest piękne

Model walki zdaje się prosty – to dwa rodzaje ataku, blok i rzut. Oczywiście cały ten krwawy balet wzbogacony jest przez klasyczny system rozwoju, ale i na tym polu twórcy nie próbują wymyślać koła na nowo, stawiając na rozwiązania, które sprawdziły się u konkurencji. I tak zbieramy po drodze orby (czerwone to odpowiednik punktów doświadczenia, dzięki którym można kupić kolejne szalone combosy, ulepszyć broń bądź umiejętności specjalne), a zwrotne punkty w scenariuszu nagradzają nas nowym elementem rynsztunku oraz boskimi atrybutami (mocami obszarowymi, które zadają znaczne obrażenia).

God of War niewiele sobie robi z upływającego czasu.


Pierwsze starcia jasno pokazują, kto tu rządzi, a szeregowi przeciwnicy są niczym więcej jak mięsem armatnim.

Część pierwsza wprowadza również ikoniczne rozwiązania, które będą towarzyszyć Kratosowi we wszystkich kolejnych odsłonach cyklu. Mowa między innymi o brutalnym wykańczaniu co silniejszych bestii (po uprzednim osłabieniu takowej) czy charakterystycznych sekwencjach QTE, podczas których możemy podziwiać maestrię bohatera w rzezaniu nawet największych wrogów za pomocą Ostrzy Chaosu.

Potrzeby mas

Wydana dwa lata później część druga już „tylko" podniosła poprzeczkę, ciągnąc historię Kratosa i konfrontując go z jeszcze większymi przeciwnikami; otwierające grę starcie z Kolosem Rodyjskim to doskonały przedsmak tego, co czeka nas później. GoW II uchodzi powszechnie za ostatnią wielką produkcję na PS2, a zarazem piękne pożegnanie z tą zasłużoną konsolą. Zwykło się nawet mawiać, że nikomu nie są potrzebne moce przerobowe PS3, jeśli z poczciwej czarnuli dało się wykrzesać tak oszałamiające widoki.

God of War niewiele sobie robi z upływającego czasu. Ta niegdyś wizualna doskonałość swoim rozmachem zawstydziłaby niejednego współczesnego blockbustera. **To gra z prostą, ale czytelną i ponadczasową mechaniką**, dzięki której na początku 2020 roku smakuje niemal równie wybornie jak piętnaście lat temu. |CDA|

ELEKTRONIKA ZAMIAST NOTATNIKA

Po Muzeum Techniki oprowadza: **Bartłomiej Kluska**

Tę wstydliwą tajemnicę ukrywam od 25 lat, ale dłużej już nie mogę. Moja kariera naukowa we wczesnych klasach liceum opierała się na magicznym pudełeczku z logo Casio na obudowie. Urządzenie wyglądało jak kalkulator, więc nauczyciele myśleli, że to kalkulator... Ale w środku kryła się cała wiedza potrzebna do napisania każdej klasówki. Byłem cyfrowym oszustem. Pani Profesor, przepraszam!

Ufff... A teraz, gdy już wyrzuciłem z siebie ten sekret, możemy w spokoju przyjrzeć się kolejnemu eksponatowi w naszym Muzeum Techniki. Oto elektroniczny organizer.

Cyfrowy asystent

Oczywiście wynalazek ten nie powstał z myślą o nieuczciwych uczniach, lecz przede wszystkim biznesmenach. Dlatego w reklamie telewizyjnej dwóch eleganckich dżentelmenów pod krawatami demonstruje niezbędne w codziennym życiu ludzi sukcesu narzędzia: kalendarz, książkę adresową, notes, kalkulator, zegarek z alarmem... Pierwszy mężczyzna szybko gubi się w gąszczu papierowych notatników i wypychających kieszenie drobiazgów. Drugi mieści wszystkie te akcesoria w jednym poręcznym urządzeniu. To cudeńko to **Organiser – cyfrowy asystent osobisty (PDA) wyprodukowany w 1984 roku przez brytyjską firmę Psion.** Twórcy Organisera zajmowali się wcześniej pisaniem programów i gier na komputery Sinclaira, lecz to właśnie elektroniczny zamiennik kieszonkowego notatnika okazał się kluczowy dla historii firmy.

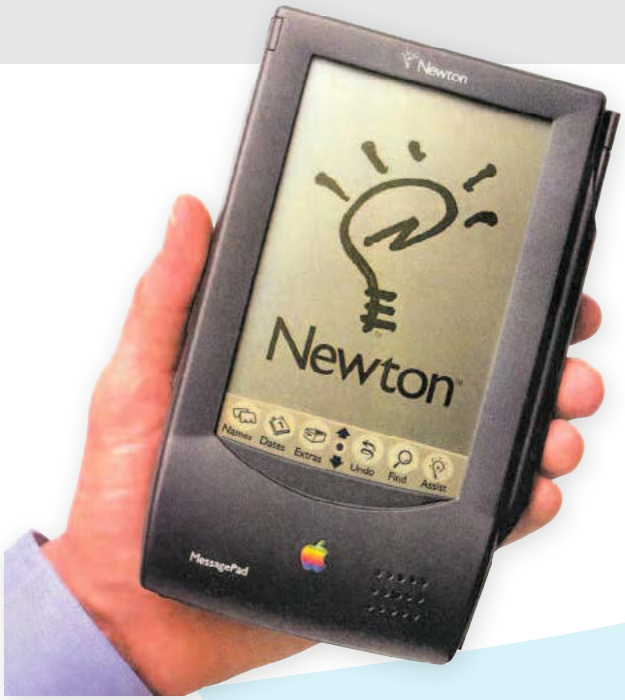
W roku premiery Organiser kosztował sto funtów. **Urządzonko z wyglądu i gabarytów przypominało kalkulator, ważyło ćwierć kilograma, a w środku kryło miniaturowy komputer.** Wyświetlacz LCD mieścił 16 znaków, a klawiatura miała nietypowy układ ABCDEF zamiast standardowego QWERTY. Maszynka oprócz zegarka i kalkulatora dysponowała prostym systemem bazodanowym z funkcjami wyszukiwawczymi i mieściła prawie 10 KB tekstu (to akurat tyle, ile znaków ma ten artykuł). Dodatkowo jej możliwości można było rozszerzyć, montując specjalne moduły, w tym taki, który umożliwiał użytkownikowi samodzielne programowanie urządzenia w języku przypominającym BASIC!

W odróżnieniu od papierowego notatnika jego elektroniczny rywal oferował wygodne przeszukiwanie zapisów (np. adresu kontrahenta), czy przypominanie o zaplanowanych spotkaniach. Ten rewolucyjny pomysł spotkał się z dużym zainteresowaniem klientów, toteż firma przez lata wprowadzała nowe, ulepszone modele – z większymi wyświetlaczami, dodatkową pamięcią i nowymi aplikacjami takimi jak arkusz kalkulacyjny czy edytor tekstu. Istotny był również moduł komunikacyjny, pozwalający wymieniać dane pomiędzy dwoma Organiserami lub przesłać plik na stacjonarny komputer.

Wielkość ma (czasem) znaczenie

Pomysł Psiona szybko skopiowały firmy takie jak Sharp, Hewlett-Packard czy Casio, a w latach 90. PDA przeżywały swój moment sławy. W drodze dalszych udoskonaleń zmienił się jednak układ cyfrowych notatników. Przyjęcie „patentów" znanych z pełnowymiarowych notebooków – poziome ułożenie klawiatury i przeniesienie wyświetlacza pod klapę – pozwoliło na znaczne powiększenie przestrzeni roboczej. Tę drogę obrał też Psion w organizerach z lat

Kiedyś to było marzenie każdego maniaka technogadżetów.



90. nazwanych Series 3. Nowa generacja urządzeń Psiona miała już także wielozadaniowy system operacyjny i możliwość rozbudowy zestawu aplikacji przez zewnętrznych producentów. Pojawiły się nawet gry. Najczęściej logiczne (jak szachy czy warcaby), ale i udane zręcznościowe klony Pac-Mana czy Boulder Dasha (oczywiście przyjemność z zabawy ograniczała mała i niedostosowana do rozrywkowych celów klawiatura). Spadająca cena elektronicznych notesów sprawiła też, że urządzenia te były coraz bardziej powszechne.

Jak wspomniano, zaskakujące zastosowanie dla elektronicznych notesów znaleźli polscy uczniowie, traktując je jak znakomite ściągi. Oczywiście urządzenia nie dało się ukryć pod ławką, ale można było wmówić nieobytemu z nowinkami technologicznymi nauczycielowi, że to kalkulator. Wprawdzie wpisanie porządnej ściągawki na małej klawiaturze mogło trwać nawet kilka godzin, więc rozsądniej było ten czas poświęcić po prostu na nauczenie się potrzebnego materiału, ale dla cyfrowych gadżeciarzy liczyła się nowoczesność!

Pisanie po ekranie

No właśnie. Wygoda wprowadzania informacji pozostawała tym elementem, w którym notatnik papierowy nadal łatwo wygrywał ze swoim elektronicznym zamiennikiem. W latach 90. konstruktorzy podjęli zatem próbę zastąpienia klawiatur ekranem dotykowym. Wtedy też na rynku cyfrowych asystentów pojawił się nowy gracz – firma Apple.

Ich Newton zadebiutował w 1993 roku, umożliwiając pisanie i rysowanie po ekranie rysikiem. Co ciekawe, **urządzenie próbowało rozpoznawać nie tylko pojedyncze litery, ale całe wyrazy„ucząc się" charakteru pisma swojego właściciela.** Ponieważ nie zawsze próby te kończyły się sukcesem, Newton miał też klawiaturę ekranową. Urządzenie potrafiło komunikować się z innymi Newtonami, za pośrednictwem zewnętrznego modemu wysłać faks lub e-mail (w nowszych modelach również połączyć się z internetem), a także wychwytywało z notatek słowa, które mogło traktować jako polecenia. Sporym atutem była – jak to u Apple'a – promocja urządzenia. (Z Newtonów korzystali m.in. agenci Mulder i Scully w serialu„Z archiwum X"). Oczywistą barierę stanowiła natomiast wysoka cena – ok. 700 dolarów. Za te pieniądze można było złożyć sobie wtedy całkiem mocnego peceta z procesorem 486.

Newton nie zrobił kariery, a Apple po kilku latach zaprzestało jego produkcji. Nie było jednak w tej zaskakującej rynkowej porażce nic specjalnego. **Wszak w 1994 roku w sklepach pojawił się IBM Simon, urządzenie łączące atuty PDA z... telefonem komórkowym.** Krótko mówiąc – pierwszy smartfon, O dziwo, on również nie podbił serc konsumentów. Na dotykową rewolucję było jeszcze za wcześnie, choć w kierunku obsługi cyfrowych notatników rysikiem poszli wówczas inni producenci.

Palm? Pocket PC? Smartfon!

W 2. połowie lat 90. na głównego konkurenta Brytyjczyków wyrosła amerykańska firma Palm. Pierwotnie zajmowała się ona opracowywaniem oprogramowania do zarządzania czasem i systemów rozpoznawania pisma ręcznego, jednak szefowie Palma postanowili połączyć oba te elementy w jednym, wyprodukowanym już pod własnym szyldem urządzeniu: **PalmPilot.** (W późniejszych modelach z drugiego członu nazwy zrezygnowano po interwencji... japońskiego producenta piór i długopisów Pilot). Głównym atutem tych cyfrowych notesów stał się Palm OS – system operacyjny z bardzo intuicyjnym interfejsem, wykorzystywanym w wielu aplikacjach i urządzeniach produkowanych przez zewnętrzne firmy (pojawiły się nawet przenośne konsole, nawigacje samochodowe i... zegarki pracujące pod kontrolą Palm OS-a).

Na początku XXI wieku na rynek PDA wkroczył również Microsoft ze standardem Pocket PC, którego główną siłę stanowiły aplikacje dobrze znane z MS Windows. Kieszonkowe Word, Excel czy Internet Explorer były łatwe w obsłudze dla użytkowników korzystających z tych programów w ich „dużych" wydaniach. Ogromnym atutem takich urządzeń, pracujących pod kontrolą systemów Windows CE i później Windows Mobile, była też łatwa synchronizacja i wymiana danych pomiędzy PDA a stacjonarnym, windowsowym komputerem. Choć Microsoft nie zajmował się produkcją własnych cyfrowych asystentów, na początku XXI wieku wiele renomowanych firm – w tym Hewlett-Packard, Dell i Acer – opracowało PDA właśnie w standardzie Pocket PC.

Wojna systemów trwała w najlepsze, zwłaszcza że ostatniego słowa nie powiedział także Psion, w 2000 roku wypuszczając na rynek organizery Series 7, wyposażone w autorski system operacyjny EPOC (później wyewoluował on w Symbiana). Producenci prezentowali wciąż lepsze urządzenia (wyposażone już w kolorowe i podświetlane ekrany, aparaty fotograficzne oraz moduły wi-fi), a także coraz nowsze aplikacje (w tym przeglądarki internetowe czy odtwarzacze filmów i muzyki). Ostatecznie kluczowe dla dalszych losów PDA okazało się to, co jeszcze w latach 90. próbował zrobić IBM: połączenie wyposażonych w dotykowe ekrany cyfrowych asystentów z telefonami komórkowymi... Tu już jednak nasza opowieść przeniosłaby się z muzeum do sklepu ze smartfonami. Z kronikarskiego obowiązku dodajmy więc tylko, że w walce o serca i portfele nie wygrały jednak ani Psion, ani Palm, ani Microsoft. Zapoczątkowane przez te firmy zmiany wciąż jednak pozostają żywe.

Wciąż też elektronicznym zamiennikom nie udało się odesłać do lamusa papierowych notatników, organizerów i kalendarzy. Ich producenci – tacy jak Filofax czy Moleskine – mają się dobrze, a wiele zabieganych osób nadal twierdzi, że analogowe – kartka i długopis – są lepsze od cyfrowych odpowiedników.

Co ciekawe, gdy w 2018 roku ukazał się Gemini PDA – smartfon z fizyczną klawiaturą QWERTY, nawiązujący wyglądem i możliwościami do produktów Psiona – mimo wysokiej ceny nie brakowało chętnych na to urządzenie. Być może więc nie nadszedł jeszcze czas, by odkładać PDA do muzealnej gabloty? Jedno jest pewne: dziś żaden nauczyciel nie dałby sobie wmówić, że pudełeczko z ekranem niewinnie położone na szkolnej ławce to kalkulator. |CDA|

PORTFOLIO

W 1989 roku ukazał się szesnastobitowy komputer Atari wielkości kasety VHS, działający pod kontrolą DOS-a i potrafiący wymieniać dane z pecetem. Urządzonko nazwane Portfolio miało wyświetlacz mieszczący osiem linii tekstu oraz porządną klawiaturę, nadawało się więc do profesjonalnych zastosowań, a można było na nim również pograć np. w Tetrisa. Komputerek mieścił się na dłoni (stąd nazwa: palmtop). Portfolio było czymś pomiędzy kieszonkowym organizerem a laptopem. Rynek nie był jednak gotowy na takie wynalazki... Na otarcie łez dla Atari ich dzieło przeszło do... historii kina. To właśnie za pomocą tej niepozornego gadżetu młody John Connor hackował bankomaty i łamał zabezpieczenia korporacji Cyberdyne w Terminatorze 2.

The SIMSONS

Czy wiesz, że...

Do pierwszych Simsów opracowano aż siedem płatnych dodatków, noszących podtytuły: Światowe Życie, Balanga, Randka, Wakacje, Zwierzaki, Gwiazda, Abrakadabra.

Oboo vroose BAA dooo! – życzy: **Smuggler**

Prawdziwy gracz powinien zbudować dom, zasadzić drzewo i spłodzić syna. W międzyczasie może też zrobić karierę zawodową, mieć parę romansów na boku i spalić dom albo utopić się w basenie. A wszystko w jeden dzień.

Na początku lutego Simsom stuknęło okrągłe 20 lat. To chyba dobra okazja, by poświęcić im nieco miejsca w urodzinowym numerze CD-Action. Bo też i gra (a raczej ich cykl), i twórca odcisnęli znaczące piętno na historii branży.

Ojciec The Sims, Will Wright był zupełnie przeciętnym dzieciakiem, a potem typowym nastolatkiem lubiącym sport i uganiającym się w za dziewczynami. Miał żywy – acz wcale nie genialny – umysł. I bardzo długo sam nie wiedział, czego w życiu chce. Początkowo fascynowała go architektura. Rozpoczął nawet studia na tym kierunku. Po czym nagle mu się odmieniło i chciał być inżynierem. Ale i tu długo nie wytrwał, bo odkrył świat bitów i bajtów. Zmienił więc kolejny raz uczelnię i kierunek, studiując teraz informatykę i robotykę. (Ale kończąc naukę bez uzyskania dyplomu).

Architektem być

W tym czasie zaczął pisać gry. Początkowo robił to tylko dla przyjemności, ale po jakimś czasie uznał, że warto aby owe czasochłonne hobby przynosiło też wymierne korzyści. W 1984 stworzył i sprzedał shootera 2D zatytułowanego **Raid on Bungeling Bay**. W sumie nic oryginalnego. Ot, sterowało się helikopterem latającym nad kolejnymi planszami i naparzało do nieprzyjaciół. Will przyznał później w wywiadzie, że

Czy wiesz, że...

Do tej pory powstały cztery gry z tej serii i ponad 75 dodatków. Wedle oficjalnych informacji ze strony EA, stworzono w niej ponad 1,6 MILIARDA Simów (w tym prawie 7 mln wampirów). Miało tam miejsce jakieś 1,3 miliarda bara-bara (nie wiem jak to policzono...), w efekcie czego na świat przyszło 173 000 simiąt.

Will Wright, 20 lat temu, ze swoim „dzieckiem".

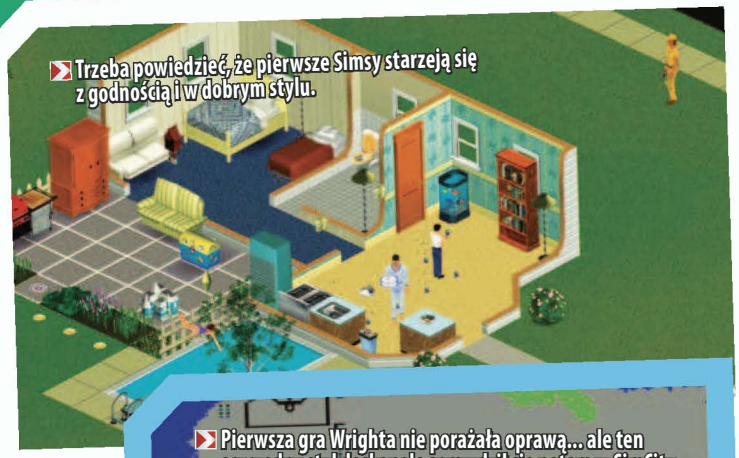
20 lat temu homo-romanse „w grze dla dzieci" wywołały spory szum medialny.

The Sims radykalnie rozszerzyła pojęcie tego, czym może być gra.

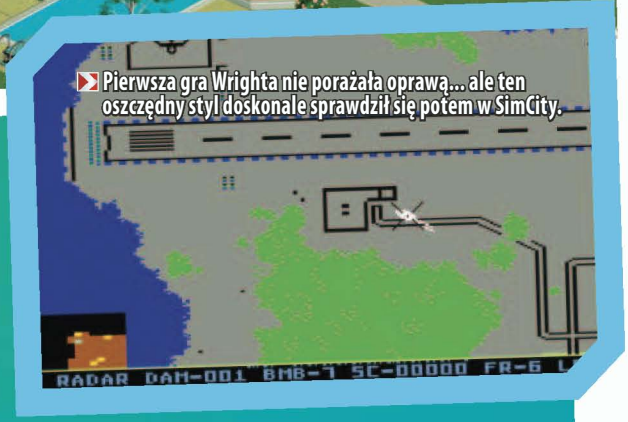
dużo bardziej niż samo latanie i strzelanie bawiło go tworzenie w edytorze leveli tych wszystkich budynków i wieżyczek strażniczych na kolejnych etapach. Cóż, nie bez powodu przecież jego pierwszą miłością była architektura. Postanowił więc pogodzić przyjemne z pożytecznym, programowując kolejną grę, w której można spełnić się jako architekt.

W 1986 los skrzyżował drogi Wrighta i Jeffa Brauna, inwestora, który chciał zostać producentem gier komputerowych. Wright miał pomysły i know-how, Braun pieniądze. Razem założyli firmę Maxis. Pierwszą grą, którą wydali była słynna **SimCity** (1989), czyli nic innego jak właśnie ów „symulator architekta" budującego od podstaw całe miasto. Gra, odmienna od wszystkiego co wówczas istniało, okazała się ogromnym przebojem, przyniosła autorowi i wydawcy sławę oraz pieniądze.

Maxis poszedł za ciosem, tworząc kolejne „simy" – SimEarth (1990), SimAnt (1991), SimCity 2000 (1993), SimCopter (1996). Ale poza sequelem żadna nie powtórzyła choćby w części komercyjnego sukcesu SimCity i firma zaczęła przynosić straty. W 1997 Maxis zostało wykupione przez EA.



Trzeba powiedzieć, że pierwsze Simsy starzeją się z godnością i w dobrym stylu.



Pierwsza gra Wrighta nie porażała oprawą... ale ten oszczędny styl doskonale sprawdził się potem w SimCity.

Z ognia poczęta

Lecz wróćmy jeszcze do roku 1991. Wtedy to **dom Wrighta spłonął w wielkim pożarze** trawiącym spore połacie Kalifornii. To niewątpliwie traumatyczne doświadczenie Will wykorzystał jako źródło inspiracji. Projektując od podstaw swoje nowe lokum, doszedł do wniosku, że to właśnie – tzn. budowa od podstaw domu i jego otoczenia (np. ogrodu), dobieranie i rozstawianie mebli w zaprojektowanych wnętrzach itd. – może być dobrym materiałem na kolejną grę. Ale kiedy pokazał swój pomysł zarządowi firmy, został wyśmiany. Braun wspomina, że reakcja naczalstwa była mieszkanką rozbawienia i irytacji. „Ten facet chyba z byka spadł. Chce zrobić interaktywny domek dla lalek?! Toż to coś w sam raz dla dziewczynek, a one nie grają w gry wideo!" – brzmiał werdykt.

Wright jednak nie poddawał się, więc bardzo niechętnie – bo wyniki sondaży też wskazywały, że to będzie klapa; ktoś z ankietowanych nawet zakpił, że to „gra toaletowa" (bo można było w niej sprzątać toaletę) – firma pozwoliła mu na realizację „Projektu X". (Tak brzmiał kodowy tytuł owej gry). Maxis nie chciało zrazić Wrighta do dalszej współpracy, bo nie zarzyna się kury ze złotymi jajami, ale liczono w skrytości ducha, że Will po prostu się nią zmęczy i sobie odpuści. Tym bardziej, że przyznano mu wręcz mikroskopijny budżet. Grę robił więc „z doskoku" głównie sam Wright, mając do pomocy tylko jednego – czasowo oddelegowanego! – programistę.

The Sims

W trakcie powstawania gra znacząco ewoluowała, bo Wright dostrzegł, że **wprowadzenie do gry „simsów" (ludzików) nadało jej dużo bardziej angażujący gracza charakter**. Początkowo owe stworki miały być tylko epizodycznym elementem ubarwiającym rozgrywkę – enpecami, którzy co jakiś czas pojawiali się w grze i zgłaszali chęć kupna domu gracza. (Kwota, jaką chcieli na to przeznaczyć, miała mu pokazać, czy

jego projekt idzie w dobrym, czy też wprost przeciwnie, kierunku). W miarę upływu czasu Wright coraz bardziej rozbudowywał ich rolę. Dał im specyficzny język (simlish – patrz ramka), wyposażył w rozmaite charakterystyki itd. A gdy zorientował się, że ma więcej radości z obserwowania ludzików i ich zachowań, niż z samej budowy domu, uznał że to właśnie owe simy powinny być esencją gry. **I tak oto Home Tactics (bo tak pierwotnie miała nazywać gra) zmieniło się w The Sims.**

„To, co naprawdę mnie kręci w grach wideo, i to na czym staram się skupić uwagę, to pobudzenie kreatywności graczy. Daję im dużą przestrzeń do rozwiązania problemu w ramach gry i swobodę wyboru drogi, jaką podążają." – stwierdził kiedyś Wright. Dlatego właśnie w Simsach nie ma czegoś takiego jak fabuła. Gracz ma wolną rękę w tym, co czyni (acz musi dbać o podstawowe potrzeby swego Sima, czyli głód, energię, wygodę, zabawę, higienę, towarzystwo, pęcherz i otoczenie – analogicznie do zwierzątek z tamagotchi, bo inaczej może to doprowadzić do śmierci „ludzika"(*)).

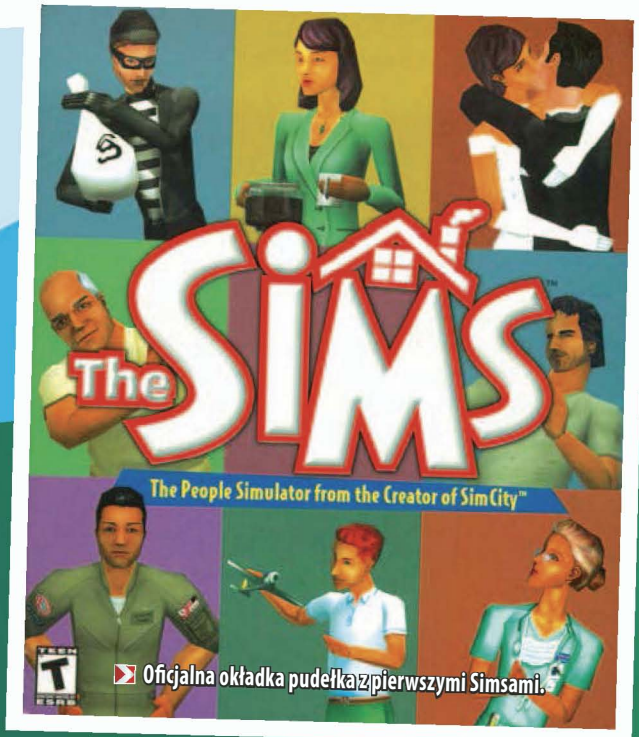
Dziś wieszamy psy na EA, że to wielka, paskudna korporacja niszcząca zasłużone studia i kastrująca gry ze wszystkiego, co w nich oryginalne itd. Ale w 1997 to właśnie ówcześni szefowie EA po przejęciu Maxisa uznali, że w pomyśle Wrighta – tak dalece różnym od wszystkich gier w ich portfolio – „coś jest". (Wyczuli też jej franczyzowy potencjał). I zapalili projektowi zielone światło oraz odkręcili kurek z pieniędzmi, dzięki czemu prace nad grą w końcu ruszyły z kopyta.

Po raz pierwszy gracze mogli zapoznać się z Simsami na targach E3 w 1999. Grywalne demo wzbudziło mieszane (aczkolwiek w większości

Z ognia powstała, w ogień się obróci.

Naboo, naboo!

Gra ma uniwersalny urok, kobiety grają w nią więcej niż mężczyźni, a dorośli pasjonują się nią tak samo jak dzieci.



Oficjalna okładka pudełka z pierwszymi Simsami.

Czy wiesz, że...

W Japonii Simsy znane są jako SimPeople. Nazwę zmieniono tam po to, aby stylistycznie upodobnić ją do innych tytułów z portfolio Maxisa.

pozytywne) odczucia. A do tego wywołało mały skandal obyczajowy, bo w trakcie prezentacji dla prasy dwie simki niespodziewanie wdały się w lesbijski romans. W sumie Simsy są jedną z pierwszych gier, w których pokazano związki jednopłciowie, wiedzieliście o tym?

SIMply the best!

Premiera The Sims miała miejsce 4 lutego 2000 roku. Wright marzył w skrytości ducha aż o milionie sprzedanych egzemplarzy. EA ponoć satysfakcjonowało nawet mizerne 200 000 sztuk, a 500 000 wzięłaby w ciemno. Tymczasem w samym USA **w roku premiery gra rozeszła się w blisko 1,8 mln. egzemplarzy, co uczyniło Simsy najlepiej sprzedającą się pecetową grą roku 2000**. A to był dopiero początek triumfalnego pochodu. The Sims dostało wysokie oceny od gamingowych recenzentów (u nas jej wielkim fanem był Hut). Doceniła ją też branża developerska, przyznając jej tytuł Gry Roku 2000 na dorocznej Game Developers Choice Awards. A co chyba najważniejsze, pokochali ją gracze i graczki. (Jak się okazuje, faceci też lubią się bawić w dom, a dziewczynki co to ponoć „nie grają w gry wideo" to jakieś 50-60% jej odbiorców). „Gra przetarła szlak dla nowego gatunku i okazała się odpowiednia dla osób dowolnej płci i w każdym wieku, a brak zakończenia i sprecyzowanych zadań sprawił, że gracze mogli sami stawiać sobie cele i swobodnie kształtować życie Simów" – jak głosi oficjalny przekaz na stronie EA, z którym w pełni się zgadzam.

W 2002 Simsy stały się najlepiej sprzedającą się wtedy grą na PC w historii, wyprzedzając Myst, bo rozeszło się w sumie 6,3 mln. kopii. W 2015 aż 11,24 mln. pecetowych graczy miało ją w swych zbiorach. **Łączna sprzedaż wszystkich „simsowych" gier na wszystkie platformy w 2016 pokonała barierę 200 mln. egzemplarzy.** W tymże roku The Sims umieszczono w World Video Game Hall of Fame. W październiku 2019 ogłoszono, że Simsy od 2000 roku przyniosły EA **5 miliardów dolarów**.

Skąd takie powodzenie tej serii? Jak twierdzą sami twórcy: „The Sims to nie tylko odbicie życia. Pozwala również otwierać nowe możliwości i przekraczać granice. Daje wam możliwość odkrywania nowych horyzontów, eksploracji i kwestionowania status quo. Nie ma niewłaściwego sposobu na grę w The Sims. To naprawdę bezpieczne miejsce do wyrażania siebie. To przestrzeń do budowania i tworzenia, odkrywania i projektowania, w której nikt nie będzie krytykował tego, co i jak robisz."

Will be (W)right!

Will „rozwiódł się" z Maxisem w 2009 roku. Ma sporo branżowych nagród na koncie, a jego majątek jest wyceniany na jakieś 20 mln dolarów. A choć ostatnia gra, którą stworzył, czyli Spore (2008), została niezbyt dobrze przyjętą przez branżę i graczy grę (zajrzyjcie do Tipsomaniaka w tym numerze, by dowiedzieć się o niej nieco więcej) **cieszy się reputacją jednego z najkreatywniejszych twórców gier w historii branży**. Zresztą nie powiedział tu jeszcze ostatniego słowa (twierdzi, że „porażka jest lepszym nauczycielem niż sukces"), zapowiadając w 2018 swą nową grę Proxi, w której będziemy mogli – a jakże! – budować. Całe światy. Ze swych wspomnień. Przyznam, że brzmi to nieco mętnie... ale to samo pewnie dawno temu mówiono o projekcie Simsów. Im zaś z okazji urodzin życzę kolejnych 20 lat. Patrząc na aktualną formę cyklu, to całkiem możliwe. A teraz wybaczcie, bo muszę właśnie sprzedać okno, żeby mieć na pizzę. |CDA|

Mieć ładny dom, rodzinę, radzić sobie w życiu, robić karierę... już wiecie, czemu tak wielu ludzi gra w Simsy?

Czy wiesz, że...

Will Wright uważa, że The Sims jest satyrą na konsumpcyjny styl życia w USA.

SIMLISH

Wright od samego początku chciał, aby simy komunikowały się z sobą, ale jednocześnie stanowczo obstawał przy 100-procentowym fikcyjnym języku, mającym oddawać emocje i uczucia simów, a nie nagranymi gotowymi frazami narzucającymi graczowi co konkretnie czuje dany osobnik, a do tego powtarzalnymi, więc po jakimś czasie przewidywalnymi i tym samym nudnymi. Najpierw próbowano oddać to dźwiękami rozmaitych instrumentów muzycznych. Klapa na całej linii. Potem usiłowano stworzyć simlish, miksując słowa z rozmaitych języków (m.in. języków ukraińskiego, estońskiego, Indian Navaho i Cherooke oraz „pidginowej" odmiany suahili i filipińskiego tagalogu), ale efekty nadal były „mało spektakularne". W końcu aktorzy zatrudnieni do udźwiękowienia Simsów zaczęli po prostu... bełkotać i gaworzyć jak niemowlaki, improwizując kolejne frazy pod konkretne animacje tak, by wyrazić towarzyszące im emocje. I to okazało się strzałem w dziesiątkę.

Choć simlish służy głównie do wyrażania emocji towarzyszących rozmaitym czynnościom (np. „gotuję z zadowoleniem"), są w nim słowa (ok. 120), które mają konkretne znaczenie – np. „chumcha" to pizza, „lass" to ostatni (z angielskiego „last"), „sul-sul" znaczy cześć (oraz żegnaj, w zależności od kontekstu). „Naboo" to dziecko (niemowlę), ale też twój partner/partnerka (takie pieszczotliwe „dziecinko"). Lecz może też oznaczać dziecięcą kołyskę oraz raczkowanie. Simlish ma swój alfabet, bazujący na alfabecie greckim (acz jest też drugi fikcyjny system zapisu, przypominający nieco skrzyżowanie pisma runicznego, cyrylicy i alfabetu koreańskiego). Liczby za to zapisywane są klasycznie, tzn. cyframi arabskimi.

(*) Kto z kiedykolwiek grających w Simsy nigdy nie utopił swego „sima" w basenie, albo nie dręczył go na rozmaite sposoby, niczym Jahwe Hioba, no kto? Tak szczerze...

GRANIE w chmurze

Bujał w obłokach: **Allor_pl**

W końcu! Po wielu miesiącach testów beta, zamkniętych i otwartych, najbardziej pecetowa usługa grania w chmurze doczekała się wersji 1.0. I to nie tylko płatnej ale także darmowej. Jeśli tak ma wyglądać przyszłość, to... wcale nie jest tak różowo. Głównie przez wydawców gier.

Obecnie w mniej lub bardziej otwartej wersji są cztery usługi grania w chmurze: prócz wspomnianego już GeForce NOW Nvidii, mamy jeszcze Google Stadia, Microsoft xCloud oraz Sony PlayStation Now. W sumie można więc mieć na swoim komputerze (a także tablecie i smartfonie) dostęp do tysięcy tytułów z pecetów i konsol. Super? Niby tak, praktyka wygląda jednak trochę gorzej.

Wymagania

Pierwsza sprawa to wymagania. I wcale nie chodzi o mocny procesor czy kartę graficzną. Pod tym względem jest akurat bardzo dobrze, **bo wystarczy niemal dowolny pecet lub paroletni smartfon** (wyjątek to PlayStation Now, które nie działa na telefonach, choć w przyszłości, kiedy Sony zacznie bazować na xCloud, powinno się to zmienić). Także wymagania odnośnie przepustowości łącza nie wydają się być wygórowane – ale to dlatego, że nikt nie podaje zalecanych maksymalnych opóźnień czy procenta utraconych pakietów. A te są co najmniej równie ważne. O ile przepustowość wpływa przede wszystkim na maksymalną rozdzielczość, czas transmisji pakietów przekłada się bezpośrednio na lagi, zaś utracone pakiety to nie tylko ignorowanie ruchów myszą, ale także przekłamania w grafice czy dźwięku – plus większe opóźnienia.

Co ważne, **chodzi nie tylko o parametry samego łącza, ale także o to, w jaki sposób łączymy się z routerem**. Najlepszy jest kabel Ethernet, który zapewnia najmniejsze opóźnienia i utratę pakietów, a do tego nie cierpi na nieprzewidywalność. Na drugim miejscu jest sieć Wi-Fi ax lub ac (w tym drugim przypadku wykorzystywana tylko przez to jedno urządzenie) w paśmie 5 GHz, a na trzecim – Wi-Fi ac w paśmie 5 GHz, ale wykorzystywane przez więcej niż jedno urządzenie. Mniej więcej podobną jakość można uzyskać przez LTE (czyli 4G). I tyle, choć w przyszłości dojdzie do tego także 5G, które powinno zapewnić jakość na poziomie tej z Wi-Fi ax. W praktyce oznacza to, że jeśli cierpisz na uczulenie na kable, a nie masz routera zgodnego z Wi-Fi ac pracującego w paśmie 5 GHz, lepiej daj sobie spokój – a przynajmniej zacznij zabawę z graniem w chmurze od wersji darmowej, co pozwoli wycofać się z tego pomysłu bez straty pieniędzy.

A co z lagami?

Nawet używanie odpowiedniego routera i szybkiego stałego łącza (o radiowych też lepiej zapomnieć), nie gwarantuje bezstresowej zabawy. Najlepszym tego przykładem dostęp w technologii DSL czyli np. Neostrada. Problemem w tym przypadku jest dodatkowe opóźnienie, wynoszące w praktyce przynajmniej 30 ms. Podobnie wygląda to w przypadku LTE. W spokojniejszych tytułach nie ma to większego znaczenia, ale gdy próbowałem grać w Metro Exodus... cóż, mniej więcej przez jedną trzecią czasu na ekranie pojawiały się informacje o zbyt słabej jakości połączenia. A to przecież nie jest wcale zbyt dynamiczny tytuł. W takim Doomie czy Forzy byłoby jeszcze gorzej! W tym miejscu muszę jednak bardzo mocno podkreślić, że nie jest to wcale problem wyłącznie GeForce Now. Dokładnie tak samo kwestia ta wygląda u konkurencji. **Do opóźnień, które obecne są zawsze, czyli wprowadzanych przez kontroler, silnik gry i wyświetlacz, w przypadku streamingu dochodzą jeszcze opóźnienia związane z kompresją obrazu i dźwięku, ich przesyłaniem danych oraz dekompresją.** Można to rzecz jasna minimalizować, ale dopóki serwerów nie postawi się w każdym miasteczku, granie na własnym pececie czy konsoli będzie zapewniało lepszą responsywność. Różnica będzie zaś tym większa, im szybszy jest dany tytuł.

NOW tu i teraz

Czy to jednak znaczy, że GeForce Now nie ma sensu? To zależy. Jeśli masz w domu słaby internet, a do tego nie czujesz potrzeby grania w Civilization czy XCOM 2 na telefonie podczas podróży (świetna sprawa!), to faktycznie – nie ma to sensu. Podobnie wygląda sprawa, jeśli łącze masz wprawdzie dobre, ale masz też w pokoju mocnego peceta z GeForce RTX-em na pokładzie. W takim wypadku GeForce NOW niczego nowego nie wnosi, chyba że się jednak przełamiesz i zechcesz grać w duże gry na smartfonie (wspominałem już o tym, jak fajnie gra się w Civkę czy XCOM-a w pociągu czy tramwaju?).

Jeśli jednak masz szybkie łącze ale niezbyt mocny komputer (nieważne, że to kilkuletni pecet do prac biuro-

PORÓWNANIE DOSTĘPNYCH USŁUG

Usługa	Nvidia GeForce NOW
Opłaty	Bezpłatna – standardowy dostęp, maksymalna długość sesji to 1 godzina. Founders – 25 zł miesięcznie (przez okres 12 miesięcy) + bezpłatne 90 dni, priorytetowy dostęp, dłuższe sesje (brak informacji o maksymalnej długości), tryb RTX.
Platformy	**PC:** Windows 7/10 64-bit, dwurdzeniowy CPU 2,0 GHz, 4 GB RAM, GPU zgodne z DX 11 (Nvidia GeForce 600+, AMD Radeon HD 3000, Intel HD Graphics 2000), do tego klawiatura, mysz lub pad (zalecane Microsoft X360 i One, Sony DualShock 4 lub Logitech F310/F510/F710). **Mac:** Nie starszy niż z 2009 roku, do tego klawiatura, mysz lub obsługiwany przez system pad (zalecane Microsoft X360 i One, Sony DualShock 4, Logitech F310/F510/F710). **Shield TV:** dowolna wersja, z dowolną obsługiwaną klawiaturą, myszą lub padem (zalecany oryginalny, Microsoft X360 i One, Sony DualShock 4). **Smartfon lub tablet z Androidem:** Android w wersji 5.0+, 2 GB RAM, GPU zgodny z OpenGL ES3.2, pad (Shield Controller, Razer Raiju Mobile, Razer Junglecat, Steelseries XL, Steelseries Stratus Duo, Microsoft X360 i One, Sony DualShock 4)
Parametry łącza	Przepustowość co najmniej 15 Mbps dla trybu 720p przy 60 fpsach lub 25 Mbps dla trybu 1080p przy 60 fpsach. Zalecane połączenie przez kabel Ethernet lub Wi-Fi w paśmie 5 GHz (najlepiej na wyodrębnionym kanale).
Dostęp do gier	Brak własnego sklepu, dostęp do gier kupionych w innych serwisach z grami na PC (w tym Steam, Uplay, Epic Store) – obecnie to ponad 1500 oficjalnie wspieranych tytułów. Pełna lista dostępna na www.nvidia.com/en-us/geforce-now/games.

wych czy też nowiutki MacBook z pracy), GeForce NOW **to nawet w naszych warunkach świetny sposób na zagranie w najnowsze produkcje bez brania kredytu na gamingowego potwora**. Dwadzieścia pięć złotych miesięcznie za sprzęt zgodny z raytracingiem to wręcz absurdalnie mało – odkładając tą kwotę do świnki-skarbonki, na odpowiednika GeForce RTX 2060 zaoszczędzi się dopiero po jakiś czterech latach. A gdzie tu reszta komponentów?

Prócz ceny zaletą GeForce NOW jest także sposób kupowania gier – otóż podpina się do niej swoje konta na Steamie, Uplay czy Epic Store i... tyle. Można już grać nie tylko w najnowsze produkcje, ale także w tytuły zdobyte na wyprzedaży czy otrzymane za darmo. Z punktu widzenia gracza – super! Zwłaszcza że obecnie to jedyna usługa, która pozwala nie tylko na włączenie sobie raytracingu, ale dodatkowo umożliwia też wybór trybu gry, wśród których jest także 720p przy maksymalnie 120 fpsach, co (na dobrym łączu) pozwala sensownie pograć nawet w CS:GO! Warto też pamiętać, że w usłudze GeForce NOW mamy gry pecetowe, a to oznacza także dostęp do wszystkich ustawień graficznych. Dlatego choć na sam sprzęt wpływu się nie ma (Nvidia zapewnia jednak, że będzie on sukcesywnie upgrade'owany), to jeśli uważasz że standardowe ustawienia nie są wcale optymalne, możesz je bez problemu zmienić.

Rokowania na przyszłość bliższą...

Problem w tym, że trzeba brać pod uwagę także wydawców gier. A niektórzy z nich, gdy tylko zwietrzyli dodatkową kasę, postanowili się z tego interesu wypisać. Bo co z tego, że od strony czysto technicznej nic nie stoi na przeszkodzie, by np. grać na GeForce NOW w World of Warcraft, Overwatch czy Call of Duty, skoro Activision Blizzard nakazało usunięcie swoich tytułów z listy obsługiwanych? Oficjalny powód można sprowadzić do „bo tak", ale wcale nie trzeba być wielkim fanem teorii spiskowych, by zacząć się zastanawiać, czy przypadkiem podstawowym problemem nie jest przypadkiem fakt, że GeForce NOW pozwala grać w już kupione gry, a zatem ich dystrybutorzy nie mogą liczyć na żadne dodatkowe profity – mimo że Nvidia swoją usługę w wersji premium sprzedaje.

Podobnie postąpiła po premierze pełnej wersji GeForce NOW także Bethesda (choć na otarcie łez zostawiła ostatniego Wolfensteina, pewnie dlatego że ma już raytracing i DLSS), a wcześniej choćby Electronic Arts. Zaczyna to wyglądać podobnie, jak w przypadku streamingu wideo – by być w miarę na bieżąco, nie wystarczy już subskrypcja samego Netflixa, trzeba mieć jeszcze HBO, Disney+ i Amazon Prime... Obawiam się, że w przyszłości podobnie może to wyglądać w przypadku gier – **każdy większy wydawca będzie chciał mieć własny abonament**. Zresztą taki na przykład Ubisoft wprost zapowiedział, że po wykupieniu ich abonamentu będzie można grać w ich tytuły także na Stadii (na GNF póki co są ciągle dostępni).

Oczywiście bardzo chciałbym się mylić, bo model przyjęty przez Nvidię jest obecnie najbardziej przyjaznym dla graczy, ale nie zdziwię się niestety, jeśli

W chmurze zagramy w tytuły dla samotnego gracza i w gry sieciowe, jak choćby Destiny 2.

za chwilę nie okaże się, że będą na nim tylko indyki – bo tytuły „wielkich" będą dostępne tylko w dodatkowym abonamencie...

...i dalszą

Szef działu Xbox powiedział ostatnio, że konkurencją dla nich w dłuższej perspektywie są tylko dwie firmy. I nie, nie chodzi wcale o Nintendo i Sony – tylko o Google'a oraz Amazon. Wszystko dlatego, że tylko one są w stanie ogarnąć od strony technologicznej powszechnie dostępne granie w chmurze, już teraz dysponują bowiem siecią centrów obliczeniowych, a do tego mają fundusze, by ją dalej rozwijać. Sony? Sony podpisało umowę z Microsoftem i będzie korzystać z ich rozwiązań. Nintendo? Dopóki mobilny internet jest jaki jest, mogą spać spokojnie, a później... „duże" gry z Mario będą dostępne np. tylko w Amazon Prime Gaming. Że teraz takiej usługi nie ma, a firma to pewnie gamingu nie lubi? No pewnie... a Twitcha to kupili, bo się komuś palec na myszce omsknął?

Nie ma się co oszukiwać. Granie to już teraz tak potężny rynek, że bije przychodami i filmy, i muzykę – razem wzięte. **A granie w chmurze to naturalny kolejny etap rozwoju branży. Oczywiście minie jeszcze wiele lat, zanim stanie się to powszechne, a jeszcze więcej, zanim nawet dla entuzjastów będzie to sensowniejsze niż wymiana peceta na kolejny model.** Ale w dłuższej perspektywie tak jak „chmury" zmieniły sposób słuchania muzyki, oglądania seriali i filmów, tak zmienią oblicze grania.

Bo już teraz GeForce NOW pokazuje, że na dobrym łączu ma to sens nawet od strony ekonomicznej. A przecież i łącza będą coraz lepsze (5G!), i usługi chmurowe coraz tańsze – zaś jak to wygląda w przypadku cen kart graficznych czy procesorów, nikomu chyba pisać nie trzeba... |CDA|

Google Stadia	Microsoft xCloud	Sony PlayStation Now
Wersja premierowa z dedykowanym padem, urządzeniem Chromecast Ultra, subskrypcją Stadia Pro na 3 miesiące oraz zaproszeniami dla znajomych (3 miesiące Stadia Pro) – 129 dolarów (około 510 zł). Tryb Stadia Pro za 10 dolarów (około 40 zł) miesięcznie. Obiecany tryb darmowy – ograniczenie do 1080p przy 60 fpsach i dźwięku stereo. Uwaga: Stadia nie jest oficjalnie dostępna w Polsce.	Na razie dostępna jest tylko darmowa zamknięta wersja beta.	Wersja darmowa – 7 dni. Wersja pełna – 10 dolarów (około 40 zł) za miesiąc, 25 dolarów (około 100 zł) za 3 miesiące lub 60 dolarów (240 zł) za rok. Uwaga: PlayStation Now nie jest oficjalnie dostępne w Polsce.
PC: Aktualna wersja przeglądarki Chrome, do tego klawiatura, mysz lub pad (zalecane Google Stadia, Microsoft Xbox One, Sony DualShock 4). **Mac:** Tak jak dla PC. **Smartfon lub tablet z Androidem:** Tylko konkretne modele (w tym Samsung Galaxy, Google Pixel, Asus ROG i Razer Phone). Aktualna lista znajduje się pod tym adresem: support.google.com/stadia/answer/9578631. Do tego pad (zalecane Google Stadia, Microsoft Xbox One, Sony DualShock 4).	**Smartfon lub tablet z Androidem:** Android w wersji 6.0+, BT 4.0+, kontroler bluetooth (Microsoft Xbox One w wersji Bluetooth). **Smartfon z iOS:** Dowolny z aktualną wersją systemu.	**PlayStation 4:** Dowolna wersja, z oficjalnym kontrolerem. **PC:** Windows 7/8.1/10, dwurdzeniowy CPU 2,0 GHz, 2 GB RAM, do tego pad (zalecany Sony DualShock 4).
Przepustowość co najmniej 10Mbps dla trybu 720p przy 60 fpsach, 20 Mbps dla trybu 1080p przy 60 fpsach lub 35 Mbps dla 4K przy 60 fpsach.	Przepustowość co najmniej 10Mbps.	Przepustowość co najmniej 5Mbps
Własny sklep Google – każdy tytuł trzeba kupić oddzielnie, nawet jeśli posiada się go już np. na PC. Lista gier to niecałe 50 pozycji, ceny są takie same jak w momencie premiery na innych platformach. Subskrybenci Stadia Pro mają otrzymywać co miesiąc darmowe tytuły.	Obecnie to ponad 50 gier z Xboksa One, ale Microsoft twierdzi że w usłudze można uruchomić praktycznie dowolne tytuły dostępne na tej platformie. A także na Sony PlayStation, bo to właśnie xCloud został wybrany za podstawę kolejnej wersji Sony PlayStation Now.	Ponad 700 gier z konsol PlayStation 2, PlayStation 3 i PlayStation 4 – wszystkie dostępne w ramach abonamentu. W tym 300 gier z PlayStation 4 w które można grać także lokalnie (o ile ma się PlayStation 4).

„1917”

Pełna sala, nikt nie śmiał zaszeleścić czymkolwiek, odezwać się, ziewnąć czy choćby kichnąć. Po seansie nikt nie zrywał się z fotela, a jak już rozbłysły światła, większość szła ze spuszczonymi głowami, bijąc się z własnymi myślami, jakby uczestniczyli w kondukcie żałobnym. Rzadki widok, przyznacie. Ale też i rzadko ogląda się takie filmy.

Wojenne kino nie potrzebuje porywających bitew, by wywołać ogromne wrażenie. Czasem wystarczy przeprawa przez ziemię niczyją. Nie ma tu patosu i splendoru. Jest tylko brud i śmierć, okopy i niekończące się zasieki, wraki czołgów i stosy gnijących ciał, oraz mnóstwo heroizmu, by przeczołgać się, przemknąć lub przebiec przez kilkanaście kilometrów za linią wroga, by od niechybnej zguby uratować swoich kamratów, nieświadomych zastawionej na nich pułapki.

1917 to szalenie prosta historia młodych żołnierzy, którzy mają świadomość, czym ryzykują, ale nie mają bladego pojęcia, co czeka ich po drugiej stronie, bo śmierć może przyjść z najmniej spodziewanego kierunku. Za oczywistą fabułą kryje się jednak nietuzinkowe wykonanie, bo Sam Mendes zdecydował się na ten sam krok co twórcy Birdmana i Victorii – zrealizować tzw. one shot, czyli pokazać cały film w jednym, płynnym ujęciu, maskując ewentualne cięcia.

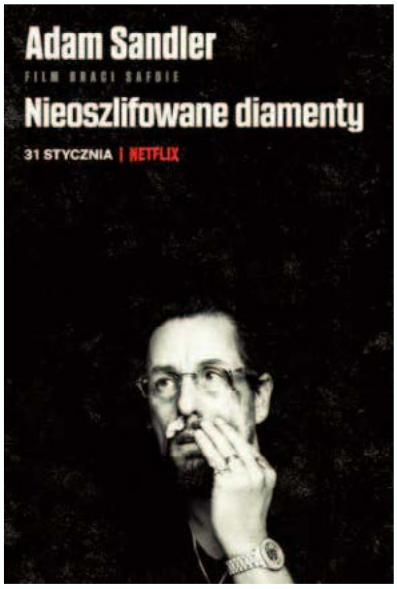
Efekt jest wręcz piorunujący, a sam film stał się na swój sposób namacalnym, choć bardzo kameralnym doświadczeniem. Dzięki temu, że historia skupia się na jednostkach, a nie grupach, że śledzimy losy tej dwójki dysząc im w karki, każdy przypadkowy strzał, wybuch, czy nagły wstrząs, grymas bólu i strach przed nieznanym, wszystkie emocjonalne akcenty uchwycone okiem kamery niemal czujemy na własnej skórze, będąc trzecim uczestnikiem tej piekielnej przeprawy. Warto na nią wyruszyć – dla porażających zdjęć Rogera Deakinsa i przeszywającej muzyki Thomasa Newmana, dla młodych aktorów, którzy dali niesamowity popis, i dla siebie. Tak poruszające i wstrząsające kino pojawia się rzadko, ale zawsze warto nań czekać. ***[Siekiera]***

„NIEOSZLIFOWANE DIAMENTY”

Zarzuca się mu, że jest chaotyczny i męczący. Pełna zgoda. To właśnie czyni go wyjątkowym, bo to chaos w pełni kontrolowany przez stojących za kamerą braci Safdie, a zmęczenie po tak końskiej dawce skrajnie różnych emocji jest czymś zrozumiałym.

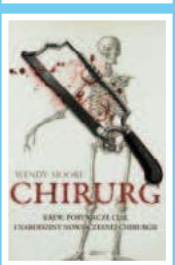
Najnowszy przebój Netflixa to szczegółowa kronika kilku dni z życia Howarda Ratnera, nowojorskiego jubilera. Facet handluje złotem, ale to mu nie wystarcza, więc kombinuje jak może. Sprowadza z etiopskiej kopalni nieoszlifowany diament, licząc na wyjątkowo duży i łatwy zysk, ale słabość do hazardu, chciwość i łapanie dziesięciu srok za ogon ściąga mu na głowę kolejne kłopoty. Wiszący w powietrzu rozwód i kochanka na boku dodają pieprzu całej sytuacji.

To film nie tyle trudny w odbiorze, co dość męczący. Feeria barw na ekranie przywodzi na myśl teledysk z lat dziewięćdziesiątych i na palcach jednej ręki można policzyć sytuacje, gdy akcja choć trochę zwalnia. Montaż i muzyka tworzą tu doskonałą symbiozę, a wtórują im obłędne dialogi. Powiedzieć, że film jest przegadany, to nic nie powiedzieć. Jest w zasadzie przekrzyczany, a drze się tu każdy – bohater, jego pracownicy, klienci i wierzyciele. Wielu jest zdania, że Adam Sandler odegrał tu swoją rolę życia. Facet kojarzony z tandetnymi komediami nie miał zbyt wielu okazji, by wykazać się jako aktor dramatyczny. Tym razem faktycznie dał popis. To film wyjątkowo trudny aktorsko, bo zrealizowano go niemal jak dokument, a my jesteśmy w centrum akcji niczym cichy obserwator, który pędzi za Howardem przez kalejdoskop scen i zdarzeń. Kamera nie wypuszcza go z kadru, widz nie spuszcza z oka. Śledzi każdy ruch, widzi każdy gest, czyta każde słowo, i nie ma w tym grama fałszu. Sandler gra tu postać wyjątkowo śliską i irytującą, co czuje się w każdej minucie. To kino intensywne, obsesyjne, uzależniające. Oglądanie tego filmu jest jak gapienie się w stroboskop. Grozi padaczką. ***[Siekiera]***



✖ PREMIERY – MARZEC

✖ Chiny 5.0. Jak powstaje cyfrowa dyktatura.
Jak Chiny wykorzystują sztuczną inteligencję i komputery by kontrolować wszystko i wszystkich – zastanawia się wieloletni korespondent Süddeutsche Zeitung w Pekinie. Premiera: 25.03. Cena: 30,50 zł, wersja papierowa. ***[Smg]***



✖ Chirurg. Krew, złodzieje ciał i narodziny nowoczesnej chirurgii.
Popularno-naukowa książka dla żądnych wiedzy osób o mocnych żołądkach. Krwawa i wstrząsająca opowieść o narodzinach nowoczesnej chirurgii i jej ojcu – żyjącym w XVIII wieku chirurgu Johnie Hunterze. Premiera 23.03, wersja papierowa, cena: 35,70 zł. ***[Smg]***

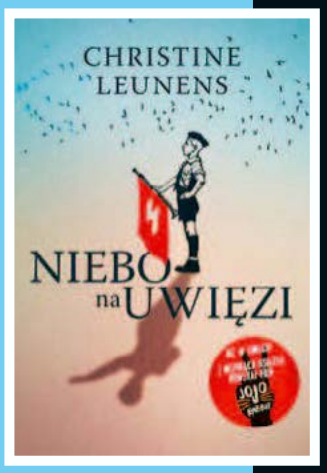
KSIĄŻKA

CHRISTINE LEUNENS, „NIEBO NA UWIĘZI”

Jestem wielkim fanem filmu „Jojo Rabbit”. Aż sam byłem zaskoczony, jak fajną produkcję nakręcił Taika Waititi: czarną komedię, pełną humoru, a jednocześnie potrafiącą chwycić za serce swoimi emocjami. Dlatego, kiedy usłyszałem, że pomysł na film zaczerpnięto z książki Christine Leunens „Niebo na uwięzi”, czym prędzej pognałem do księgarni. Efekt? Pieniądze wyrzucone w błoto...

Książka od filmu różni się dość znacząco. Główny bohater jest o wiele starszy, ma większą rodzinę, a sam czas akcji zostaje wydłużony o lata powojenne. Książkowemu Johannesowi daleko jednak do niewinnego, zafascynowanego nazizmem dziecka. To manipulant z obsesją na punkcie kontrolowania ukrywającej się w jego domu Żydówki. Co gorsza, otwarte zakończenie jest w tym przypadku tak niesatysfakcjonujące, że odchorowywałem je kilka godzin. Naprawdę, dawno nie widziałem bardziej antypatycznego głównego bohatera.

„Niebo na uwięzi” to jedno z niewielu dzieł, gdzie filmowa adaptacja udała się lepiej niż pierwowzór. Może gdybym najpierw przeczytał książkę, ocena nie byłaby tak surowa? Mleko się jednak już rozlało i nie ma co płakać. W tym, wyjątkowym podkreślam, przypadku, zamiast płacić 30 zł za powieść, wypożyczcie ją z biblioteki lub przeznaczcie na kino. ***[Kaladin]***

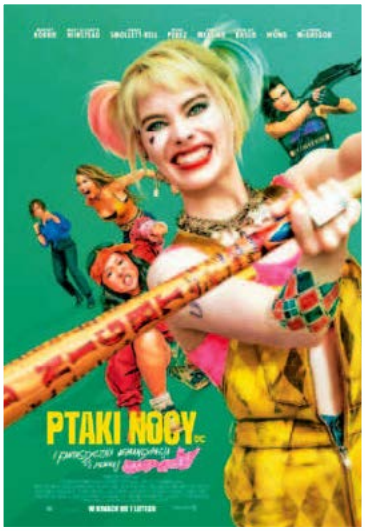


FILM

„HARLEY QUINN: PTAKI NOCY”

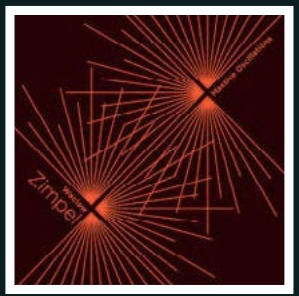
Nie dziwię się wcale, że dystybutorzy skrócili przydługą nazwę filmu „Ptaki Nocy (i fantastyczna emancypacja pewnej Harley Quinn)”. To produkcja, która bez tej postaci nie ma sensu i nie obroniłaby się bez niej. Na szczęście ktoś w zarządzie Warner Bros. postanowił dać Margot Robbie drugą szansę i dzięki czemu dostaliśmy nasze Ptaszki. Zaskakującą, śmieszną perełkę w portfolio DC. Zacznę od tego, że film okazał się najmniej dochodową produkcją w ramach komiksowo-filmowej marki DC. Co prawda, budżet też nie był specjalnie powalający (bo mowa o „marnych” 97 milionach dolarów), ale wpływy rzędu 145 mln musiały okazać się zaskakująco niskie dla analityków. Wcale jednak nie uważam, że jest to wina samego filmu. Obraz dźwiga na swoich barkach (i udaje się jej to świetnie) Margot Robbie jako Harley Quinn. Jej szalona maniera i ciągłe burzenie czwartej ściany przypomina mi Deadpoola, ale... jednak nie do końca. Bo o ile po mutancie Marvela spodziewam się żartów z każdego, nawet najgorszego tematu, tak Harley przypomina mi trochę kreskówki z lat 90.: totalnie odjechane i zabawne, ale nigdy nie przekraczające granicy dobrego smaku.

Szkoda tylko, że kiedy Quinn znika z ekranu (jest, niestety, kilka takich scen) pozostałe aktorki nie potrafią unieść całej historii. Black Canary praktycznie nie używa swoich mocy (nie ma też żadnego wyjaśnienia, skąd je w ogóle ma), Huntress pojawia się tak naprawdę dopiero w ostatniej ćwiartce filmu, a postać Cassandry jest tak naprawdę zbyteczna w całej opowieści. A, jest jeszcze podstarzała policjantka, która robi coś, ale wybaczcie – z głowy wypadło mi nawet jej imię. Do Ewana McGregora też można mieć zastrzeżenia. Co prawda podoba mi się jego interpretacja Black Maska (bardziej komediowa i szalona niż w komiksach), jednak mam wrażenie, że nie ma on jasno sprecyzowanego powodu, który by go napędzał w działaniu. Ot, nagle przychodzi mu do głowy, że fajnie byłoby zabić byłą dziewczynę Jokera. Okazuje się, że DC, kiedy rezygnuje z przesadnego patosu i „mhroku”, a stawia na humor, to udaje im się zrobić całkiem udany film. Tak było z postacią Shazama, tak jest i teraz. Mam nadzieję, że dobra passa im się utrzyma i czerwcowa premiera nowej produkcji z Wonder Woman także okaże się świetna. ***[Kaladin]***



MUZYKA

WACŁAW ZIMPEL „MASSIVE OSCILLATIONS”



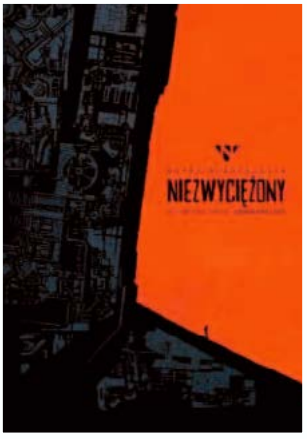
Wyobraź sobie, że jesteś klarnecistą wywodzącym się ze sceny impro. Mimo że nie możesz jeszcze zaśpiewać sobie piosenki towarzyszącej serialowi opiewającemu barwne – jak na PRL – życie inżyniera Karwowskiego, wydałeś ponad dwa tuziny płyt z czołówką polskich muzyków free jazzowych. Nie stronisz też od klimatów etno: w twojej muzyce bez trudu można doszukać się elementów rodzimej muzyki ludowej, klezmerskiej czy folku rodem z Indii czy Ameryki.

Pewnego dnia z Paszportem „Polityki” wyjeżdżasz do ‘s-Hertogenbosch w Niderlandach – miejsca, gdzie urodził się znany niemal wszystkim malarz – autor „Sądu Ostatecznego”. Od dawna chodzą ci po głowie kompozycje, które chcesz nagrać w tamtejszym studiu Willem Twee. Wchodzisz do środka i… zobaczywszy oldskulowe organy i oscylatory z lat 50., 60. i 70. ubiegłego wieku rezygnujesz z poprzednich planów i nagrywasz całkowicie nowy materiał. Owocem 9 dni inspiracji starymi, ale jarymi instrumentami elektronicznymi oraz eksperymentowania z nimi jest „Massive Oscillations” – płyta z gatunku hipnotycznego postminimalu. W pięknie rozkwitających kilkunastominutowych kompozycjach usłyszymy zarówno fundamentalny dron, jak i krautrockowy szynt znany słuchaczom Kordowiczowskiej „el-muzyki” m.in. z Tangerine Dream. Warto z winyla lub FLAC-a posłuchać mistrzowskiej opowieści, która brzmi niczym ścieżka dźwiękowa do historii galaktyki, a nawet całego kosmosu. ***[Chen Pi]***

RAFAŁ MIKOŁAJCZYK, „NIEZWYCIĘŻONY”

Patrz i podziwiaj! – zdaje się wołać komiksowy „Niezwyciężony”. To graficzna adaptacja powieści Stanisława Lema z 1964 r., poczyniona przez Polaka – Rafała Mikołajczyka, a wydana przez wydawnictwo Booka. I należą im się głębokie ukłony, gdyż tak dopracowanego polskiego albumu jeszcze nie widziałam. To jest tom wyciągnięty z gorących snów każdego komiksiarza. Graficzne niebo, przytłaczające doskonałością wydanie.

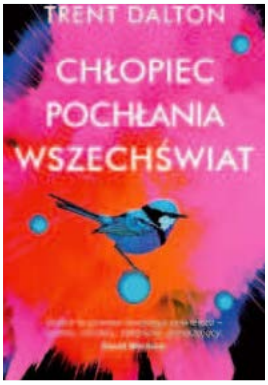
Wielbicielom twórczości Lema nie trzeba przedstawiać fabuły – jest ona zgodna z powieścią. Inni niech się dowiedzą, wszak to nie sekret: tytułowym bohaterem jest międzygwiezdny krążownik, który wylądował na niemal pozbawionej życia planecie Regis, gdzie w niejasnych okolicznościach zaginęła inna, bliźniacza jednostka. Załoga Niezwyciężonego ma rozwiązać tę zagadkę. W komiksie znajdziemy cytaty wyciągnięte wprost z powieści, szczegółową narrację, opisy sytuacji i przede wszystkim wspaniałą grafikę. Mroczna stylistyka, piękna kreska i zaledwie kilka barw płynnie prześlizgujących się pomiędzy kolejnymi kadrami wystarczyło by oddać powieściowy klimat wydarzeń. Kolejne stronice zapierają dech w piersiach. Komiks jest w formacie A4, ale wydanie sprawia wrażenie potężniejszego, już przez samą okładkę. To bez wątpienia jedna z najpiękniejszych premier komiksowych ostatnich lat. Piękna jest także animacja promująca komiks, która eksponuje świetnie popełnione dzieło na kolejnej płaszczyźnie, warto zerknąć w jej poszukiwaniu na YouTube [bit.ly /3bV15U3]. Aż chciałoby się, żeby dobry reżyser wziął tę powieść na warsztat i – inspirując się klimatem z komiksu – popełnił na jej podstawie film. ***[Cerebrum]***



FIDELES, „BRAIN MACHINE”

Lubię takie nieoczywiste twory i muzykę, której nie da się jednoznacznie zaklasyfikować, a najnowsza płyta włoskiego duetu Fideles to, jak sami twórcy określają, „indie dance” . Niby ma coś z techno, ale nie do końca. Bardziej elektro, ale wciąż to nie to. No właśnie, zdecydowanie alternatywne podejście do tematu i tu wracamy do punktu wyjścia – niejednoznaczność utworów i unikatowe podejście do muzyki mianowanej jako techno i „ocieplanie” jej wizerunku, poprzez stopienie ram muzycznych. Ta „erozja” granic między gatunkami to znak rozpoznawczy zespołu Fideles, który zjednał im sobie fanów z różnych nisz.

Epka składa się z raptem czterech utworów. Każdy jest inny, ale jednak wszystkie się uzupełniają i doskonale do siebie pasują. Klimat przechodzi od radosnego, klasycznego brzmienia à la Jean-Michel Jarre przez mocno rytmiczne i basowe granie, a nawet synthwave, po bardziej połamane i mroczne rytmy, spotykane często w berlińskich klubach, tych pełnych dymu i neonów. Mnie szczególnie urzekła ta ostatnia stylistyka i utwór „Glasses”, ale płyta jako całość bardzo fajnie się broni. „Brain Machine” to dwadzieścia trzy minuty bujania ramionkami. ***[Cerebrum]***



TRENT DALTON, „CHŁOPIEC POCHŁANIA WSZECHŚWIAT”

Każdy ma w sobie coś dobrego i coś złego. Najtrudniej jest nauczyć się, jak być dobrym przez cały czas i nie być złym ani przez chwilę. Niektórym się udaje. Większości nie – na takim myśleniu oparta jest cała debiutancka powieść australijskiego pisarza i dziennikarza magazynu „The Weekend Australian”, Trenta Daltona. Tematyka poruszana przez niego w książce to właśnie wszechobecne patologie i odchylenia społeczne, takie jak dilerka, uzależnienia czy recydywa, którym autor się przygląda i prezentuje studium przypadków przez pryzmat żywota dwunastoletniego chłopca.

Eli to bohater, z którym łatwo się zżyć – dzieciak próbuje zachować resztki człowieczeństwa mimo znajdowania się w kiepskiej sytuacji życiowej. Chłopak próbuje po prostu być dobrym człowiekiem. Na kartach powieści śledzimy m.in. jak Eli stara się wyratować matkę ze szponów narkotyków. Jest zbyt dojrzały jak na swój wiek, a jednak to wciąż dzieciak, przez co czasem widzimy niespójności w jego przemyśleniach i egzekwowaniu ich. Rozgrywająca się w latach 80. akcja nie jest dynamiczna, bardziej przypomina wyprawę przez gęsty las – idziemy spokojnie, ale co jakiś czas zatrzymujemy się i kombinujemy, jak przebrnąć dalej. Czyta się to gładko i szybko. Jeśli ktoś z przyjemnością oglądał filmy „Lato 1993” czy „Projekt Floryda”, to chwyci go również ten klimat tej książki. ***[Cerebrum]***

„MARIANNE I LEONARD: SŁOWA MIŁOŚCI"

Pisząc w numerze CD-Action 1/2020 recenzję pośmiertnie wydanej płyty „Thanks for the Dance" Leonarda Cohena, wspomniałem o filmie „Marianne i Leonard: słowa miłości", który to od lutego gości na afiszach (nie tylko) polskich kin. Wyprodukowany w 2019 roku obraz w reżyserii świetnego brytyjskiego dokumentalisty Nicka Broomfielda nie jest przeznaczony dla wymagającej widowni. Nie oznacza to jednak, że historia uczucia pomiędzy legendarnym kanadyjskim poetą i pieśniarzem, a jego norweską muzą Marianne Ihlen jest zetlała czy szyta słabymi nićmi. Nic bardziej mylnego. To niezwykle wzruszające, prawdziwe i rzetelnie opowiedziane (z mnóstwem archiwalnych wypowiedzi udzielanych przez świadków, znajomych i przyjaciół związku) dzieje burzliwej i jednostronnie niespełnionej relacji kobieta-mężczyzna.

Dokument może zburzyć panujący w Polsce mit Leonarda Cohena, któremu jeszcze za życia wytrwale stawiał pomnik poeta i satyryk Maciej Zembaty. Oto bowiem mamy idola i zagubionego poetę, do którego kobiety lgną niesłychanie. A dzieje się tak z prostej przyczyny: niewiasty garną się do uwodziciela i bałamutnika, gdyż – jak sam wyznaje przed kamerą – potrafi ich słuchać. To najoczywistsza warstwa filmu. Tuż pod powierzchnią szkicu Cohena – łamacza damskich serc i opowieści o pięknej, acz trudnej miłości – znajdziemy ocenę szalonych lat 60. Podsumowanie czasu hipisów i pokolenia wyznawców wolnej miłości jest cierpkim rozliczeniem: środowisko artystów mieszkających na greckiej Hydrze (gdzie – jak twierdzi krytyk teatralny Jacek Wakar – do dziś jedynym środkiem transportu są osły) za nadużywanie wolności niejednokrotnie zapłaciło ogromną cenę. Tak też było i w przypadku Marianne, której syn z pierwszego małżeństwa wiele lat swego życia spędził w szpitalach psychiatrycznych.

Niezależnie od nuty goryczy produkcja ta jest portretem podwójnym tytułowych postaci, a może przede wszystkim hołdem złożonym muzie, która przez lata dawała siłę, wspierała i inspirowała Cohena. ***[Chen Pi]***

„SONIC. SZYBKI JAK BŁYSKAWICA"

Jeśli miałbym wskazać jeden jasny punkt tego filmu, to byłby to Jim Carrey, którego doktor Robotnik wybijał się ponad resztę postaci. Przede wszystkim jednak dobrze było zobaczyć zmagającego się od wielu lat z depresją komika na dużym ekranie odgrywającego rolę z niewidzianą dawno energią. Oby była to dobra wróżba na przyszłość.

Szkoda tylko, że kreacją Carreya w naszym kraju nie możemy cieszyć się w pełni – uznano bowiem, że „Sonic. Szybki jak błyskawica" to film familijny, więc nie obejrzymy go z napisami, a jedynie dubbingiem. Szkoda, że nie dano widzom wyboru. Inna sprawa, że rozglądając się przed seansem po sali kinowej, nie miałem wątpliwości, że dystrybutor filmu podjął dobrą decyzję – zajęte były niemal wszystkie fotele, nawet te w pierwszych rzędach. Zdecydowana większość widzów nie przekraczała 10 lat, średnią zawyżali tylko ich rodzice. Wyraźnie nie zdający sobie sprawy z tego, że choć jest to film dozwolony od 6. roku życia, to wykreowana przez Segę postać Sonica zawsze celowała raczej w nastolatków (w opozycji do Mario).

Momentami widać było to po wydarzeniach na ekranie – poziom destrukcji, częstotliwość używania słowa „śmierć" i niektóre dwuznaczne żarty nie były, przynajmniej w moim odczuciu, przeznaczone dla oczu i uszu pierwszoklasisty. Poziom humoru dostosowano natomiast do bardzo niewybrednego odbiorcy – choć śmieszą mnie czasem rzeczy bardzo prostackie, to podczas seansu Sonica uśmiechnąłem się bodaj raz, a i to nie za szeroko.

Specjalnie wygórowanych oczekiwań wobec filmu nie miałem, więc z seansu nie wyszedłem rozczarowany – ot, połączenie kina familijnego z filmem o suberbohaterach. Fabuła w dużej mierze okazała się jedynie pretekstem do wypełnienia blisko dwóch godzin akcją, zniszczeniami i trafiającym do mas humorem (również kloacznym). W połączeniu z faktem, iż mamy do czynienia z produkcją familijną, o sukces obrazu nie musimy się martwić. O wyjątkowo wysoki poziom również, jednak do najgorszych adaptacji gier w historii Sonikowi na szczęście daleko. ***[Ninho]***

„LOCKE & KEY", SEZON 1

Kolejna adaptacja znanego komiksu, którą wielbiciele mogą zbyć machnięciem ręki. Historia zawarta w sześciu tomach jest mroczna, brutalna i, mimo bajkowych rysunków Gabriela Rodrigueza, naprawdę ciężka. Scenarzysta Joe Hill nie bierze jeńców. Natomiast Netflix obniżył kategorię wiekową z „adults only" na 13+ i, podobnie jak w przypadku jednostrzałówki pt. „Blame!", zaserwował danie smaczne, ale, niestety, nijakie. A przecież historia rodziny, która po tragicznej śmierci ojca przeprowadza się do starego domu, idealnie nadaje się na kolejne „Stranger Things". Koncepcja magicznych kluczy, które równie łatwo otwierają drzwi do innego wymiaru jak i ludzkie głowy, mogła wywołać w umysłach widzów poruszenie, a zamiast tego co najwyżej ich zaintrygowała. Chociaż... jest potencjał. Są tutaj wcale niebłahe problemy z odnalezieniem się w nowym środowisku, psychiczna zapaść osamotniałej matki, oraz, crème de la crème, całkiem nieźle pomyślana magia, która przenika dom na wskroś i którą widzą tylko dzieci. Do tego dochodzi wątek przeszłości ojca. A za klimat horroru odpowiada w dużej mierze pewien byt tkwiący na dnie studni, którego sen zakłóca nadejście nowych mieszkańców domostwa. Zaś najlepsza w tym wszystkim jest ścieżka dźwiękowa – dawno nie słyszałam tyle ciekawego alternatywnego rocka. ***[Joanna P-B]***

NA LUZIE

naluzie@cdaction.pl

NOTŁATKI, CZYLI AUTENTYCZNE WYCINKI Z GROWYCH PATCH NOTESÓW

Dzieci Simów mogą teraz zjeść coś na szybko!

Żołądek nie jest już organem niezbędnym do życia.

Postacie niezależne będą teraz częściej jadać w restauracjach.

Misja „Constellation of Queti" nie wymaga już pokonania 4294967295 zbuntowanych armii.

Simowie, którzy usiedli przy okrągłym stole z 6 miejscami, mogą teraz po sobie pozmywać.

Możesz utknąć podczas snu.

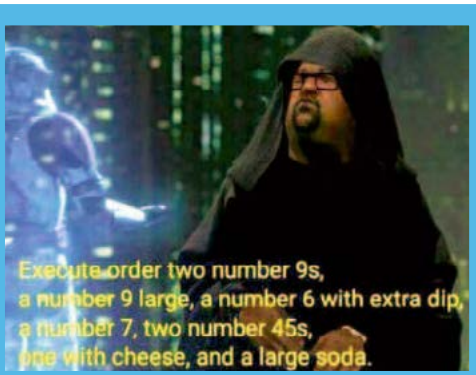
Bara-bara pod prysznicem nie zapewnia już sławy.

Postawienie ogrodzenia może powodować wyłączenie gry, jeśli masz już zbyt wiele płotów.

Małżeństwa gwiazd nie będą już reagować z obrzydzeniem, gdy oboje z małżonków wejdą do tego samego pokoju.

Ściany nie będą już znikać w czasie robienia zdjęć z poziomu piwnicy, w której nie ma schodów.

NADGODZINY



PO WIĘCEJ WEJDŹ NA CDACTION.PL

Z ŻYCIA REDAKCJI

Smuggler pilnie potrzebuje rozmienić 50 zł na drobniejsze dla kuriera, ale jak się okazuje to nie takie proste w redakcji CDA, gdzie królują telefony z NFC. W końcu zwraca się do Chen Pi.
– Ej, ty jesteś stary, pewnie nosisz przy sobie jakieś papierowe pieniądze?

✦✦✦

MImbla: Walentynki to paskudne święto dla samotnych. Pomyślcie jak oni się wtedy czują...
Smuggler: Może nie są zakochani w Walentynki, ale przecież w święto zmarłych też nie są martwi...

✦✦✦

W biurze słuchać kichnięcie.
Chen Pi do **Mac Abry:** Nie kichaj!
Mac Abra: Ale to nie ja.
Ghost: To Świat Wiedzy. I nie kichają, ale dzielą się informacją na temat koronawirusa.
Ktoś kicha.
Chen Pi: Wuhan!
Smuggler: To po chińsku „na zdrowie".

✦✦✦

Bastian: Zastanawiam się czasem, czy moja głośna klawiatura mechaniczna zwyczajnie was nie wkurza.
Ghost: Sama klawiatura, to nie...

2 SUPERDODATEK! SASZETKI KART

DLA PRAWDZIWYCH FANÓW SPORTU

KUPUJEMY SMARTFONA

Przebierają w telefonach: **Allor, Krigore i Piotras**

Z telefonem jest tak jak z butami – od czasu do czasu trzeba kupić nowy. W obydwu przypadkach nie ma jednego, uniwersalnego wzorca, który pasuje absolutnie wszystkim. Tak jak każdy z nas ma inną stopę, tak każdemu będzie pasować inne urządzenie.

Nie będzie żadnym odkryciem, że funkcje, które jeszcze niedawno były zarezerwowane tylko dla sztandarowych modeli, obecnie są masowo instalowane w tych budżetowych (np. czytnik linii papilarnych). Jest to zjawisko znane od początku telefonii komórkowej i jak najbardziej pożądane – dzięki temu dziś kupując stosunkowo tani telefon, częstokroć będziemy mogli cieszyć się funkcjami, o których większość użytkowników jeszcze do niedawna mogła pomarzyć. No dobra, ale co w telefonie jest tak naprawdę ważne?

Miejsce na dane

Zacznijmy nietypowo – bo **od pojemności wbudowanej pamięci flash**. O dziwo, ostatnimi czasy mamy tu dość przejrzystą sytuację. Telefony do 500 zł to typowo 16 i 32 GB, z czego **tę pierwszą pojemność z całego serca odradzamy**. Sporą część zje system, a na aplikacje czy zdjęcia, o wideo nawet nie wspominając, zostanie niewiele. Z tego też względu w gronie polecanych przez nas telefonów nie ma ani jednego z mniejszą niż 32 GB ilością pamięci.

Na więcej możemy sobie pozwolić, dysponując funduszem do 1000 zł. Tutaj normą jest już 64 GB, z czego do dyspozycji użytkownika pozostaje na ogół nieco ponad 50 GB. No, to już pojemność, która daje swobodę – ale też nie zaszalejemy, co jakiś czas jednak sprzęt zmusi nas do żonglowania danymi. O wiele lepiej wypada 128 GB (Allor ma tyle i nie narzeka), które jest normą w telefonach do 2000 zł i 256 lub więcej w droższych. Nie są to oczywiście sztywne granice, a jedynie bardzo wyraźna prawidłowość. Szukając czegoś w cenie do 500 zł, znajdziemy też telefony z 64 GB pamięci – ich zakup trzeba jednak przemyśleć, gdyż są to na ogół przecenione, starsze już modele z końcówki 2018 roku lub nawet starsze. Dobrym przykładem jest tu kosztujący pięć stówek Asus ZenFone 3, który w wielu sklepach kusi 64 GB flasha i 4 GB RAM-u – tyle że to sprzęt z 2016 roku z Androidem 6 na pokładzie. Tego typu telefonów też należy się wystrzegać – uaktualnienia systemu nie będzie, a taki leciwy już smartfon raz że jest dziurawy jeśli chodzi o zabezpieczenia, a dwa – zwyczajnie już przestarzały, co w przypadku najtańszych modeli rzutuje wyraźnie na niemal wszystkie podzespoły z procesorem i aparatem na czele.

A co z nieco droższymi urządzeniami? Cóż, tutaj jeśli tylko zależy nam na dużym magazynie, można zaszaleć. W przypadku smartfonów do 1000 zł bez problemu kupimy np. Motorolę One Action z 128 GB pamięci, a gdy mamy do 2000 zł, to wówczas da się dostać Honora 20 Pro i View 20, które mają aż do 256 GB flasha. Czy warto? Z własnego doświadczenia mogę (znaczy – Krigore może) powiedzieć, że po roku użytkowania View 20 ani razu nie miałem potrzeby odinstalowywania jakiegokolwiek programu i ograniczania się z fotografiami czy wideo – a wciąż jest 70 GB miejsca. To po prostu wygoda nie do przecenienia.

ryc. asus.com

Przy okazji omawiania pamięci, warto też wspomnieć o **kartach microSD**. O ile smartfony z wyższej półki coraz częściej są pozbawione możliwości rozbudowy pamięci, o tyle w przypadku tanich urządzeń mamy gniazdo na dodatkową pamięć i dzięki temu jesteśmy w stanie zwiększyć lokalny magazyn nawet o 512 GB. Alternatywą – już niezależnie od konfiguracji sprzętowej – jest oczywiście zapisywanie danych w chmurze (np. Dysk Google lub OneDrive). Wybierając telefon z możliwością obsługi kart pamięci, warto jednak zwrócić uwagę, czy wybrany model wyposażono w gniazdo hybrydowe, gdzie musimy wybierać między drugą kartą sim a kartą pamięci, czy raczej umożliwia ono zainstalowanie dodatkowego flasha i dwóch kart. Rzecz jasna ta druga opcja jest bardziej pożądana, ale i o wiele rzadsza. Należy też pamiętać o czym innym – w telefonach ze średniej i wysokiej półki wewnętrzna pamięć jest na ogół o wiele szybsza niż karta, co odczujemy w codziennym użytkowaniu.

Jest moc!

Podobnie jak w przypadku pecetów, również wewnątrz smartfonów znajdziemy różne układy odpowiadające za wydajność. Różnią się one od siebie, co oczywiste, pod względem osiągów i ceny – trafiają więc do różnych telefonów. Oczywiście na wybór odpowiedniego modelu chipu w ramach modelu nie mamy na ogół bezpośredniego wpływu – znając jednak najwydajniejsze układy, możemy jeśli nie wybrać odpowiedni dla nas telefon, to zwyczajnie zorientować się, na co możemy liczyć w ramach określonego budżetu na telefon.

Topka to oczywiście układy z flagowców. Do najwydajniejszych zaliczamy Snapdragona 855 i nadchodzący 865 oraz chińskiego Kirina 990 i Exynosy 990 i 9825 Samsunga. Trochę gorszy jest Kirin 980, a także słabsze Snapdragony: 845 i 730. Do tej grupy należałoby też zaliczyć Exynosy poprzednich generacji 9820 i 9810. Popularniejsze układy, które zapewniają wydajność wystarczającą do grania, to Snapdragony 835, 710 i 670, także układy Kirin 810 i 970, a w przypadku Exynosów – 8895, 9610 oraz 9611. Wystarczające do mobilnej zabawy są też trochę słabsze edycje Snapdragonów – 660 i 659, które możecie kojarzyć np. z edycji „lite" flagowców sprzed dwóch lat. Da się na nich grać, choć tu już częściej chrupnie. Bardzo dobry jest też niemalże topowy MediaTek Helio G90T – ale na dobrą sprawę ten i odczuwalnie już gorsze Helio X30 i P70 zamykają listę wartych uwagi układów tego producenta. Inne trafiają się głównie w tańszych modelach, a grupy układów MediaTek MT67xx bez dodatkowych oznaczeń (czyli np. Helio, P lub A) i wykonanych w procesie technologicznym 28 nm, jeśli tylko mamy budżet na coś szybszego, należy się po prostu wystrzegać.

Powyższe krótkie i skupiające się raczej na najpopularniejszych i stosunkowo nowych modelach dywagacje nie wyczerpują rzecz jasna listy układów SoC, na które możemy trafić. Traktujcie to jako wskazówkę, a inne modele należałoby sprawdzić przed zakupem. Warto też pamiętać o czym innym – układy sprzed kilku lat, nawet te topowe, produkowane są w „gorszym" procesie technologicznym. Istnieje więc spora szansa, że wpłynie to na zużycie energii, a co za tym idzie – także żywotność baterii, szczególnie już, gdy kupimy używany telefon.

Mobilne foto

Jeśli chcemy robić zdjęcia, szukając jednocześnie modeli optymalnych pod względem jakości do ceny, wielkiego wyboru nie mamy: należy poszukać telefonu z **matrycą Sony IMX586** – to te charakterystyczne 48 megapikseli w telefonach poniżej 2000 zł, a w niektórych przypadkach nawet w okolicach 1000 zł. Matryca ta sprawdza się zaskakująco dobrze, gdyż duża rozdzielczość nominalna jest tu potrzebna przede wszystkim do tego, żeby pobrać informacje z czterech sąsiednich pikseli, a następnie zastąpić je jednym – wynikowo otrzymujemy więc lepszej jakości fotki 12 Mpix (choć jak ktoś się uprze, można zapisać te 48 Mpix – tyle że większego sensu to nie ma). **Większość smartfonów w nią wyposażonych robi świetne zdjęcia** w dzień, a przy odrobinie wysiłku również dobrej jakości foty nocne w miejskich warunkach, tj. przy ulicznym oświetleniu. Czy jakość w tym wypadku rzeczywiście jest warta zakupu? W tym miejscu zapraszamy na Instagrama CD-Action (instagram.com/magazyncdaction), gdzie foty, które wrzuca Krigore, zostały uchwycone tą właśnie matrycą.

Oczywiście droższe telefony, przede wszystkim te flagowe, mają w kwestii jakości zdjęć zdecydowanie więcej do pokazania, a niedoścignione, przynajmniej w świecie Androida, były do niedawna topowe modele Huawei z wprost fenomenalnymi możliwościami focenia w nocy czy na dużym zbliżeniu. Odbywało się to nie tylko za sprawą lepszych matryc, ale i jaśniejszej optyki i dodatkowych obiektywów szerokokątnych lub tele. Te wszystkie dodatki potrafią uprzyjemnić życie nawet i w tańszych modelach, gdzie coraz częściej już występują i pozwalają na eksperymenty z szerszą sceną czy chwytaniem detali. Pamiętać należy jednak, że niezależnie od ceny telefonu w takich przypadkach smartfon wykorzystuje nie tylko podstawową matrycę, ale i te dodatkowe, częstokroć o zdecydowanie gorszych parametrach – wynik końcowy może więc być siłą rzeczy poniżej oczekiwań.

128 GB flasha trafiło już do telefonów za 1000 zł.

Na kolejnych stronach zebraliśmy najciekawsze naszym zdaniem telefony w czterech kategoriach cenowych: do 500 zł, do 1000 zł, do 2000 zł i flagowce, gdzie ceny ogranicza fantazja producentów. **Każdy powinien znaleźć coś dla siebie** – pamiętajcie jednak, że wcale nie trzeba wydawać kilku tysięcy, by sensownie pograć. Czego najlepszym dowodem wyżej podpisani i ich telefony. |CDA| »

NIE TYLKO GRANIE, ALE I PRACA

Kupując telefon, niekiedy warto zastanowić się, w jakim środowisku będzie użytkowany. Nie jest tajemnicą, że typowy smartfon to to urządzenie, które nie wytrzymuje pechowego upadku z wysokości kilkudziesięciu centymetrów na kafelki. Są jednak od tego wyjątki – telefony w pancernych obudowach. Takie z powodzeniem poradzą sobie w błocie, w wodzie, nie pękną przy upadkach. Z nudów można nim pograć w biurze w hokeja, a na plaży użyć do budowania zamku na piasku. Najbardziej jednak jego zalety docenią pracujący na budowach, w warunkach niezbyt przyjaznym pracownikom czy fani ekstremalnych dyscyplin sportowych. Wady? Najczęściej konfiguracją sprzętową odstają od telefonów z wyższej, a czasem i średniej półki. Wytrzymałość obudowy jednak sprawia, że nie rozsypią się od byle uderzenia, a niekiedy też – jak choćby CAT S61 – mają unikatowe cechy w postaci choćby kamery termowizyjnej. To jednak telefony do zadań specjalnych. A co jeśli potrzebujemy czegoś głównie do pracy biurowej? Tutaj o wiele lepsze okażą się urządzenia serii Note różnych marek z Samsungiem na czele – dzięki większemu ekranowi i rysikowi ogarniemy gąszcz tabelek, a wielozadaniowość z podziałem ekranu pozwolą okiełznać Excela i Worda jednocześnie.

Bateria wytrzymuje do 3 dni. Kamera termowizyjna przyda się głównie specjalistom, choć jest też ciekawą zabawką dla laików. Wytrzymałość na mechaniczne uszkodzenia jest bardzo dobra. Ceną za to wszystko jest jednak umiarkowana wydajność i konfiguracja sprzętowa odstająca od dzisiejszych standardów.

MODELE DO 500 ZŁ

Motorola Moto G7 Play

Cena: 500 zł | Motorola | motorola.com

PARAMETRY • **System:** Android 9.0 • **Procesor:** Snapdragon 632, 8 x 1,8 GHz • **Grafika:** Adreno 506 • **Ekran:** IPS, 5,7", 1512 x 720 • **Pamięć:** 2 GB RAM, 32 GB flash + czytnik microSDXC (do 512 GB) • **SIM:** 2 x nano, standby • **Aparat foto:** tylny 13 Mpix, przedni 8 Mpix • **Komunikacja:** 4G, Wi-Fi n, Bluetooth 4.2, mini-jack, USB-C • **Bateria:** 3020 mAh, niewymienna • **Inne:** akcelerometr, grawitacyjny, światła, zbliżeniowy, magnetometr, żyroskop, GPS, A-GPS, Beidou • **Wymiary:** 156 x 74 x 8 mm • **Waga:** 150 g

Zdecydowanie najciekawszy model w budżecie do 500 zł. Od razu uwaga na temat ceny: nowych egzemplarzy w tej kwocie trzeba trochę poszukać, ale zdecydowanie warto się wysilić. Ba to jedyny model z Androidem 9, który można kupić za mniej niż pięć stówek, wyposażony w układ Snapdragon 632. Zdecydowana większość telefonów z tego segmentu jest opanowana przez tanie MediaTeki – a te bardziej niż zauważalnie ustępują mu wydajnością. Skutek tego jest taki, że na Moto G7 Play uruchomimy z powodzeniem sporą część gier z grafiką 3D. Oczywiście te najbardziej wymagające będą i tak chrupać, jednak za taką kwotę to i tak wyjątkowo rozsądny wybór i świetna okazja. Z rzeczy wartych zauważenia mamy również gniazdo USB-C – co wśród najtańszych smartfonów jest ewenementem.

Ciekawą alternatywą dla Motoroli jest Redmi 7 z tym samym układem. Jeszcze dwa miesiące temu wersję z 32 GB pamięci dało się kupić za ok. 500 zł, a z 64 GB – za niewiele więcej. W momencie powstawania materiału okazało się to jednak niemożliwe – z tego powodu ostatecznie do tego zestawienia nie trafił.

PODSUMOWANIE

+ USB-C • bardzo dobrze wygląda • całkiem duży zestaw czujników z czytnikiem linii papilarnych • świetny stosunek jakości do ceny • jak na tę półkę cenową – bardzo dobra wydajność...

– ...do najbardziej wymagających gier to jednak za mało • duże wcięcie na ekranie

OCENA **9**

Xiaomi Redmi 8A

Cena: 450 zł | Xiaomi | mi-home.pl

PARAMETRY • **System:** Android 9.0 • **Procesor:** Snapdragon 439, 4 x 1,95 GHz, 4 x 1,45 GHz • **Grafika:** Adreno 505 • **Ekran:** IPS, 6,22", 1520 x 720 • **Pamięć:** 2 GB RAM, 32 GB flash + czytnik microSDXC (do 512 GB) • **SIM:** 2 x nano, standby • **Aparat foto:** tylny 12 Mpix, przedni 8 Mpix • **Komunikacja:** 4G, Wi-Fi n, Bluetooth 4.2, mini-jack, USB-C • **Bateria:** 5000 mAh, niewymienna • **Inne:** akcelerometr, pola magnetycznego, światła, zbliżeniowy, magnetometr, grawitacyjny, GPS, A-GPS, GLONASS, Beidou • **Wymiary:** 156 x 75 x 8,8 mm • **Waga:** 188 g

Snapdragon 439 jest układem porównywalnym pod względem możliwości z Helio P22 w Oppo A1k, ale wolniejszym od Snapdragona 632, co należy wziąć pod uwagę przy zakupie. Xiaomi ma jednak asa w rękawie, a właściwie – w obudowie. To wyjątkowo duża bateria o pojemności aż 5000 mAh, którą naładujemy za pomocą złącza USB-C.

Dużą zaletą jest obecność miejsca na dwie karty sim i niezależnego od nich slotu na kartę pamięci o pojemności do 512 GB – w prosty sposób możemy więc poszerzyć 32 GB flasha. Szkoda, że RAM-u nie ma dużo, bo tylko 2 GB. Niby jest to standard dla tej półki cenowej, jednak – jak pokazuje przykład Oppo A1k przedstawionego obok – da się w tej cenie i wrzucić „trójkę". Pod względem formy jest całkiem nieźle: tworzywo obudowy wygląda estetycznie, to samo można powiedzieć o ekranie, choć notch na środku wyświetlacza rozlewa się w dość osobliwy sposób – ale to drobnostka. Wielka bateria przełożyła się na zauważalny wzrost wagi: telefon jest cięższy od konkurencji. Również ekran, choć prezentuje się nieźle, mógłby być nieco jaśniejszy – w pełnym świetle obraz może okazać się zbyt ciemny.

PODSUMOWANIE

+ fajny wygląd • miejsce na dwie karty sim • bardzo duża bateria • USB-C • jak na tę cenę – niezłe możliwości foto

– Snapdragon 632 jest wydajniejszy • zauważalnie cięższy • dziwny notch

OCENA **8+**

Oppo A1k

Cena: 500 zł | Oppo | oppo.com

PARAMETRY • **System:** Android 9.0 • **Procesor:** MediaTek Helio P22, 4 x 2 GHz, 4 x 1,5 GHz • **Grafika:** GE8320 • **Ekran:** IPS, 6,1", 1560 x 720 • **Pamięć:** 3 GB RAM, 32 GB flash + czytnik microSDXC (do 256 GB) • **SIM:** 2 x nano, standby • **Aparat foto:** tylny 8 Mpix, przedni 5 Mpix • **Komunikacja:** 4G, Wi-Fi n, Bluetooth 4.2, mini-jack, micro-USB • **Bateria:** 4000 mAh, niewymienna • **Inne:** akcelerometr, pola magnetycznego, światła, zbliżeniowy, GPS, A-GPS, GLONASS, Beidou • **Wymiary:** 156 x 75 x 8,8 mm • **Waga:** 165 g

Ośmiordzeniowy Helio P22 jest układem mniej wydajnym od Snapdragona 632 – nie jest to jednak bardzo duża różnica. Na tle Motoroli Oppo A1k, jak i Redmi 8A telefon punktuje jednak większą pojemnością pamięci operacyjnej: 3 GB przełożą się tu na odczuwalnie lepszą kulturę pracy w codziennym użytkowaniu, co ucieszy głównie tych, którzy korzystają z wielu aplikacji. Flasha mamy już tyle samo, rozszerzyć zaś go można o dodatkowe 256 GB za pomocą karty microSD. Cieszy też bateria o pojemności 4000 mAh, która jest jedną z większych zalet tego smartfona. Estetów ucieszy również bardzo ładny wygląd i wysoka jakość wykonania, która sugeruje, że mamy do czynienia ze sprzętem znacznie droższym niż jest w istocie. Pochwalić należy też niezły ekran, który ma co prawda odznaczającego się notcha, ale ten jest zauważalnie mniejszy niż w przypadku Moto G7 Play.

Minusy? Przede wszystkim dość przeciętne możliwości foto – obydwie matryce nie szokują parametrami i możliwościami. Szkoda też, że zabrakło tutaj złącza USB-C, jak również czytnika linii papilarnych – to jednak dodatki, które w budżecie 500 zł można z czystym sumieniem odpuścić.

PODSUMOWANIE

+ dużo pamięci operacyjnej • fajny wygląd • całkiem przyzwoity ekran • miejsce na dwie karty sim

– Dość przeciętna jakość fotografii • brak USB-C i czytnika linii papilarnych • Snapdragon 632 jest wydajniejszy

OCENA **8+**

Huawei Y6 2019

Cena: 400 zł | Huawei | huawei.com

PARAMETRY • **System:** Android 9.0 • **Procesor:** MediaTek Helio A22, 4 x 2 GHz • **Grafika:** GE8300 • **Ekran:** IPS, 6,09", 1560 x 720 • **Pamięć:** 2 GB RAM, 32 GB flash + czytnik microSDXC (do 512 GB) • **SIM:** 2 x nano, standby • **Aparat foto:** tylny 13 Mpix, przedni 8 Mpix • **Komunikacja:** 4G, Wi-Fi n, Bluetooth 4.2, mini-jack, micro-USB • **Bateria:** 3020 mAh, niewymienna • **Inne:** akcelerometr, grawitacyjny, światła, zbliżeniowy, GPS, A-GPS, Beidou • **Wymiary:** 156 x 74 x 8 mm • **Waga:** 150 g

O sto złotych tańszy od poprzednich modeli. Co z jednej strony czyni go bardziej przystępnym, z drugiej jednak – oszczędność ta przełożyła się przede wszystkim na zastosowanie wolniejszego, czterordzeniowego procesora, który z wieloma grami 3D może już mieć zauważalne problemy. W codziennym użytkowaniu jednak się sprawdzi. Dostajemy 2 GB RAM-u i 32 GB flasha, które jednak da radę rozszerzyć do 512 GB kartą pamięci.

Wygląd jest na pewno wielką zaletą urządzenia – to najładniejszy telefon spośród zebranych na tej stronie. Sporą w tym rolę odgrywa niezłej jakości ekran z estetycznym, nierozlewającym się jak w przypadku Oppo A1k notchem. Jak na tani smartfon, mamy tu dobry głośnik, system operacyjny zaś – jak to w przypadku Huawei – jest przyjemny w obsłudze. Twórcy wiele obiecują w kwestii możliwości fotograficznych – faktycznie, jest całkiem nieźle, jak na tak tanie urządzenie, o fotografowaniu w nocy można jednak wbrew deklaracjom zapomnieć. Ponownie też: nie ma tu ani USB-C, ani czytnika linii papilarnych – trudno to jednak uznać za istotną wadę w przypadku telefonu za cztery stówki.

PODSUMOWANIE

+ nieźle wyceniony • wyjątkowo atrakcyjny wygląd • dobry ekran • miejsce na dwie karty sim

– umiarkowana wydajność • brak USB-C i czytnika linii papilarnych

OCENA **8**

MODELE DO 1000 ZŁ

Xiaomi Redmi Note 8 Pro 6/64

Cena: 1000 zł | Xiaomi | mi-home.pl

PARAMETRY • **System:** Android 9.0 • **Procesor:** MediaTek Helio G90T, 2 x 2,05 GHz, 6 x 2,0 GHz • **Grafika:** Mali-G76 MC4 • **Ekran:** IPS, 6,53", 2340 x 1080, 60 Hz • **Pamięć:** 6 GB RAM, 64 GB flash + microSDXC (do 256 GB) • **SIM:** 2 x nano, hybrydowy, standby • **Aparat foto:** poczwórny aparat tylny 64 + 8 (szerokokątny) + 2 (makro) + 2 (pomiar głębi) Mpix, HDR, 2 x LED, aparat przedni 20 Mpix • **Komunikacja:** 4G, Wi-Fi ac, Bluetooth 5.0, USB-C, NFC, mini-jack • **Bateria:** 4500 mAh, niewymienna, szybkie ładowanie (18 W) • **Inne:** akcelerometr, żyroskop, czujniki pozycji, pola magnetycznego, światła, zbliżeniowy, natężenia dźwięku, skaner twarzy, czytnik linii papilarnych z tyłu, GPS, A-GPS, GLONASS, Beidou • **Wymiary:** 161 x 76 x 8,8 mm • **Waga:** 200 g

Wersja Pro to w zasadzie zupełnie inny telefon, niż nieco tańsza 8T. Na pierwszy rzut oka widać większy ekran i inaczej ułożone aparaty, z których główny ma 64 Mpix, a nie 48. Lepsza jest również matryca odpowiadająca za selfie, mająca w tym wypadku 20 Mpix. Ok, to nie megapiksele odpowiadają za jakość fotek, ale w dobrych warunkach oświetleniowych jest naprawdę dobrze – a w tej cenie super.

Jeszcze większe wrażenie robi wydajność. 6 GB pamięci RAM zdradza, że powinno być dobrze, ale do tego dochodzi jeszcze MediaTek Helio G90T, który jest w tym przedziale cenowym najwydajniejszych układem do grania, bijącym Snapdragony serii 600 i 700. Jeśli dodać do tego duży ekran i sporą baterię, otrzymujemy świetną maszynkę do grana w Fortnite'a czy PUBG-a, która „przy okazji" robi bardzo dobre zdjęcia, fajnie wygląda, BT 5.0 i Wi-Fi ac, NFC oraz mini-jacka. W zasadzie jedyny większy minus to fakt, że wersja ze 128 GB flasha jest droższa o 200 zł, ale dzięki slotowi na karty microSDXC, 64 GB flasha wcale nie jest wąskim gardłem – jeszcze dwa lata temu tyle miał high-end.

PODSUMOWANIE

+ trzy aparaty z tyłu (w tym 64 Mpix) plus sensor głębi ostrości • 20 Mpix do selfie • 6 GB RAM i szybki procesor – znacznie lepszy do gier, niż konkurenci • czytnik microSDXC • NFC i mini-jack

− wersja 128 GB jest niestety aż 200 zł droższa

OCENA 9

Xiaomi Redmi Note 8T 4/128

Cena: 900 zł | Xiaomi | mi-home.pl

PARAMETRY • **System:** Android 9.0 • **Procesor:** Snapdragon 665, 4 x 2,0 GHz, 4 x 1,70 GHz • **Grafika:** Adreno 610 • **Ekran:** IPS, 6,3", 2340 x 1080, 60 Hz • **Pamięć:** 4 GB RAM, 128 GB flash + microSDXC (do 256 GB) • **SIM:** 2 x nano, hybrydowy, standby • **Aparat foto:** poczwórny aparat tylny 48 + 8 (szerokokątny) + 2 (makro) + 2 (pomiar głębi) Mpix, HDR, 2 x LED, aparat przedni 13 Mpix • **Komunikacja:** 4G, Wi-Fi ac, Bluetooth 4.2, USB-C, NFC, mini-jack • **Bateria:** 4000 mAh, niewymienna, szybkie ładowanie (18 W) • **Inne:** akcelerometr, żyroskop, czujniki pozycji, pola magnetycznego, światła, zbliżeniowy, natężenia dźwięku, skaner twarzy, czytnik linii papilarnych z tyłu, GPS, A-GPS, GLONASS, Beidou • **Wymiary:** 160 x 75 x 8,6 mm • **Waga:** 200

Cztery aparaty i 128 GB pamięci flash w smartfonie za mniej niż 1000 zł jeszcze do niedawna było nie do pomyślenia. A tutaj mamy model, który bez problemu kupi się za około 900 zł. Ba, dla wielu osób równie dobra będzie wersja 4/64 GB, kosztująca o 100 złotych mniej, bo w modelu tym bez problemu można rozszerzyć flasha kartami microSDXC o pojemności do 256 GB.

Oczywiście, jakość zdjęć w gorszych warunkach oświetleniowych będzie gorsza niż modeli kosztujących dwa razy tyle. Nie ma też co oczekiwać ekranu OLED czy wodoodporności. Ale IPS jest ok, zwłaszcza że mamy niewielkie ramki i ultrapanoramiczne proporcje, świetnie sprawdzające się przy oglądaniu wideo. Dostajemy także NFC do płatności czy szybkiego parowania słuchawek, szybkie ładowanie i pojemną baterię, mamy dobry procesor ze średniej półki, który w połączeniu w niemal czystym Androidem i 4 GB RAM-u zapewnia bardzo dużą płynność działania. Jest także mini-jack, a kamerka do selfie ma 13 Mpix i kryje się w niezbyt dużym wycięciu pośrodku ekranu. Co fajne, można wybrać jedną z trzech wersji kolorystycznych: białą, ciemno-szarą oraz niebiesko-fioletową.

PODSUMOWANIE

+ trzy aparaty z tyłu plus sensor głębi ostrości • 4 GB RAM i dość szybki procesor • 128 GB flash i czytnik microSDXC • NFC i mini-jack

− Bluetooth 4.2 (a nie 5.0) • poza tym – przy tej cenie – ciężko się czegokolwiek przyczepić

OCENA 9

Motorola One Action 4/128

Cena: 800 zł | Motorola | motorola.com

PARAMETRY • **System:** Android 9.0 • **Procesor:** Exynos 9609, 4 x 2,2 GHz, 4 x 1,6 GHz • **Grafika:** Mali-G72 MP3 • **Ekran:** IPS, 6,34", 2520 x 1080, 60 Hz • **Pamięć:** 4 GB RAM, 128 GB flash + microSDXC (do 512 GB) • **SIM:** 2 x nano, hybrydowy, standby • **Aparat foto:** potrójny aparat tylny 12 + 16 (szerokokątny) + 5 (głębia) Mpix, HDR, 2 x LED, aparat przedni 12 Mpix • **Komunikacja:** 4G, Wi-Fi ac, Bluetooth 5.0, USB-C, NFC, mini-jack • **Bateria:** 3500 mAh, niewymienna, szybkie ładowanie (10 W) • **Inne:** akcelerometr, żyroskop, czujniki pozycji, pola magnetycznego, światła, zbliżeniowy, natężenia dźwięku, skaner twarzy, czytnik linii papilarnych z tyłu, GPS, A-GPS, GLONASS, Beidou • **Wymiary:** 160 x 72 x 9,2 mm • **Waga:** 176 g

Najważniejszy jest tu ekran: to wprawdzie „tylko" IPS, ale ma kinowe proporcje (21:9, znane także z monitorów ultrapanoramicznych). Dobrze, że aparat do selfie umieszczono nie pośrodku górnej krawendzi, a w lewym górnym rogu, dzięki czemu mniej przeszkadza. Filmy można rzecz jasna albo streamować, albo trzymać na wbudowanym flashu. Tego jest 128 GB, a dodatkowe 512 GB można dołożyć przy pomocy karty microSDXC, co w tym przedziale cenowym jest rzadko spotykane.

Dobre wrażenie robi także wydajność. Exynos nie jest może demonem wydajności, przegrywa bowiem w bezpośrednim starciu z porywnywalnymi Snapdragonami i Helio od Mediateka, ale w połączeniu z 4 GB RAM-u i czystym Androidem (w wersji Android One) sprawdza się bardzo dobrze. Android One ma jeszcze jedną ogromną zaletę – bardzo szybkie aktualizacje systemu. I to przez dwa lata. Ok, nie jest to jeszcze może poziom Apple'a, ale wiele high-endowych smartfonów z systemem Google'a wypada na tym polu znacznie gorzej!

PODSUMOWANIE

+ Android One • 4 GB RAM i dość szybki procesor • 128 GB flash i czytnik microSDXC (do 512 GB) • dwa aparaty z tyłu plus sensor głębi ostrości • NFC i mini-jack • ekran 21:9

− bateria mogłaby być pojemniejsza

OCENA 9

Oppo A5 3/64

Cena: 700 zł | Oppo | oppo.com

PARAMETRY • **System:** Android 9.0 • **Procesor:** Snapdragon 665, 4 x 2,0 GHz, 4 x 1,70 GHz • **Grafika:** Adreno 610 • **Ekran:** IPS, 6,5", 1600 x 720, 60 Hz • **Pamięć:** 3 GB RAM, 64 GB flash + microSDXC (do 256 GB) • **SIM:** 2 x nano, hybrydowy, standby • **Aparat foto:** poczwórny aparat tylny 12 + 8 (szerokokątny) + 2 (ogólny) + 2 (pomiar głębi) Mpix, HDR, 2 x LED, aparat przedni 8 Mpix • **Komunikacja:** 4G, Wi-Fi n, Bluetooth 5.0, USB-C, mini-jack • **Bateria:** 5000 mAh, niewymienna, szybkie ładowanie • **Inne:** akcelerometr, żyroskop, czujniki pozycji, pola magnetycznego, światła, zbliżeniowy, natężenia dźwięku, skaner twarzy, czytnik linii papilarnych z tyłu, GPS, A-GPS, GLONASS, Beidou • **Wymiary:** 164 x 76 x 9,1 mm • **Waga:** 195 g

Z jednej strony ma – jak na swoją cenę – dobry procesor, wystarczająco dużo pamięci i ogromnej pojemności akumulator. I to z bardzo fajną funkcją, bo w razie potrzeby można tym aparatem naładować inne urządzenie, choćby innego smartfona czy słuchawki bezprzewodowe. Oczywiście nie jesteśmy do nich zmuszani, bo mini-jack też jest. Podobnie jak gniazdo karty microSDXC czy potrójny aparat główny.

Przed kupnem warto jednak poznać także gorsze strony tego modelu. 3 GB RAM-u nie każdemu będą przeszkadzać, ale w bardziej wymagających aplikacjach będzie gorzej niż przy 4 GB. Z kolei ekran, choć o dużej przekątnej, ma rozdzielczość 1600 x 720, co z jednej strony przekłada się na dłuższy czas pracy, z drugiej – z bliska pojedyncze piksele mogą być już widoczne... Dla wielu osób dużym problemem będzie także brak opcji szybkiego ładowania baterii (choć jedna noc wystarcza) lub NFC. Ok, jeszcze do niedawna była to rzadkość nawet w modelach za 1500 zł, ale nieco tylko drożsi konkurenci to mają… choć przy mniej pojemnej baterii.

PODSUMOWANIE

+ bardzo pojemna bateria • można go użyć jako powerbank • trzy aparaty z tyłu • dość szybki procesor • czytnik microSDXC • mini-jack

− brak NFC • ekran 720p, a nie 1080p • Wi-Fi n (a nie ac)

OCENA 8

MODELE DO 2000 ZŁ

Honor 20 Pro 8/256 GB

Cena: 2000 zł | Huawei | hihonor.com

PARAMETRY • **System:** Android 9.0 • **Procesor:** HiSilicon (Huawei) Kirin 980, 2 x 2,60 GHz, 2 x 2,42 GHz, 4 x 1,80 GHz • **Grafika:** Mali-G76 MP10 • **Ekran:** IPS, 6,47", 2340 x 1080, 60 Hz • **Pamięć:** 8 GB RAM, 256 GB flash • **SIM:** 2 x nano, hybrydowy, standby • **Aparat foto:** potrójny aparat tylny 40 + 20 (szerokokątny) + 8 (teleobiektyw) Mpix, zoom optyczny x5 (x100 hybrydowy), HDR, 2 x LED, aparat przedni 32 Mpix • **Komunikacja:** 4G, Wi-Fi ac, Bluetooth 5.0, USB-C, NFC • **Bateria:** 4000 mAh, niewymienna, szybkie ładowanie 22,5 W • **Inne:** akcelerometr, żyroskop, czujniki pozycji, pola magnetycznego, światła, zbliżeniowy, IR, natężenia dźwięku, skaner twarzy, czytnik linii papilarnych w ekranie, GPS, A-GPS, GLONASS, Beidou • **Wymiary:** 155 x 74 x 8,4 mm • **Waga:** 182 g

Wygląda jak high-endowiec i... w zasadzie to nim jest. W środku siedzi bowiem ten sam procesor, co w topowych Huawei, a do tego mamy jeszcze 8 GB pamięci RAM i 256 GB flasha. W modelu kosztującym poniżej 2000 zł! A to jeszcze wcale nie jest największa zaleta Honora 20 Pro – tą jest niewątpliwie jakość zdjęć i wideo. Pod tym względem to ścisła czołówka, niezależnie od pułapu cenowego! Choć oczywiście jeśli nie musisz liczyć się z funduszami, o połowę droższy Huawei P30 Pro będzie nieco lepszy.

Honor 20 Pro ma zresztą jeszcze jedną, dużą zaletę – certyfikat Google'a. Nie trzeba więc kombinować, by mieć dostęp do wszystkich aplikacji na Androida, bo problemy związane ze sporami na linii USA-Chiny tego modelu nie dotyczą. Jeśli zaś zdjęcia nie są aż tak ważne, a wolisz ciut większy ekran, za nieco mniej dostaniesz Honora View 20.

PODSUMOWANIE

+ jakość foto i wideo • wydajność • dual SIM • high-endowy wygląd

− brak ładowania bezprzewodowego • brak slotu na karty pamięci

OCENA 9

Xiaomi Mi 9T Pro 6/128 GB

Cena: 2000 zł | Xiaomi | mi-home.pl

PARAMETRY • **System:** Android 9.0 • **Procesor:** Snapdragon 855, 1 x 2,84 GHz, 3 x 2,42 GHz, 4 x 1,80 GHz • **Grafika:** Adreno 640 • **Ekran:** AMOLED, 6,39", 2340 x 1080, 60 Hz • **Pamięć:** 6 GB RAM, 128 GB flash • **SIM:** 2 x nano, hybrydowy, standby • **Aparat foto:** potrójny aparat tylny 48 + 13 (szerokokątny) + 8 (tele) Mpix, 2 x zoom optyczny, HDR, 2 x LED, aparat przedni 20 Mpix • **Komunikacja:** 4G, Wi-Fi ac, Bluetooth 5.0, USB-C, NFC, mini-jack • **Bateria:** 4000 mAh, niewymienna, szybkie ładowanie • **Inne:** akcelerometr, żyroskop, czujniki pozycji, pola magnetycznego, światła, zbliżeniowy, natężenia dźwięku, skaner twarzy, czytnik linii papilarnych w ekranie, GPS, A-GPS, GLONASS, Beidou • **Wymiary:** 157 x 74 x 8,8 mm • **Waga:** 191 g

Topowy model Snapdragona (choć warto pamiętać, że w tym roku pojawi się następca) w połączeniu z 6 GB pamięci to bardzo wydajna kombinacja... choć szkoda, że nie dostaliśmy 8 GB RAM-u, co w perspektywie roku czy dwóch może zacząć stanowić wąskie gardło. Póki co jednak problemów brak, bo Xiaomi konsekwentnie używa niemal czystego Androida, co przy okazji przekłada się także na szybkie wydawanie aktualizacji, porównywalne do tego, co robi OnePlus. Aparaty foto są bardzo sensowne, choć nie jest to poziom bezapelacyjnie najlepszego w tym przedziale cenowym Honora 20 Pro. Fajnie wygląda wysuwany obiektyw do selfie, dzięki któremu OLED-owy ekran z wbudowanym czytnikiem linii papilarnych pozbawiony jest wycięć i dziur. Kolejny plus to mini-jack, coraz rzadziej spotykany w modelach o topowej specyfikacji.

Od pełnoprawnych flagowców model ten różni również brak ładowania bezprzewodowego (jest za to szybkie) czy wodoodporności. Jest to jednak obecnie najszybszy model do 2000 zł, więc jeśli jesteś zapalonym graczem, niczego lepszego nie dostaniesz.

PODSUMOWANIE

+ wydajność • system bez śmieci i szybkie aktualizacje • bardzo dobra jakość zdjęć • dual SIM • dobrze działający czujnik linii papilarnych w ekranie • ekran bez wycięcia i dziury

− brak ładowania bezprzewodowego • brak wodoodporności • brak złącza kart microSD • 6 GB RAM-u

OCENA 9

OnePlus 6T 8/128 GB

Cena: 1700 zł | OnePlus | oneplus.com

PARAMETRY • **System:** Android 9.0 • **Procesor:** Snapdragon 845, 4 x 2,8 GHz, 4 x 1,77 GHz • **Grafika:** Adreno 630 • **Ekran:** AMOLED, 6,41", 2340x 1080, 60 Hz • **Pamięć:** 8 GB RAM, 128 GB flash • **SIM:** 2 x nano, hybrydowy, standby • **Aparat foto:** podwójny aparat tylny 16 + 20 Mpix, HDR, 2 x LED, aparat przedni 16 Mpix • **Komunikacja:** 4G, Wi-Fi ac, Bluetooth 5.0, USB-C, NFC • **Bateria:** 3700 mAh, niewymienna, szybkie ładowanie • **Inne:** akcelerometr, żyroskop, czujniki pozycji, pola magnetycznego, światła, zbliżeniowy, natężenia dźwięku, skaner twarzy, czytnik linii papilarnych w ekranie, GPS, A-GPS, GLONASS, Beidou • **Wymiary:** 157 x 75 x 8,2 mm • **Waga:** 186 g

Zeszłoroczny flagowiec OnePlusa nadal trzyma się świetnie, zwłaszcza jeśli lubisz robić zdjęcia – ale niekoniecznie w nocy – a najważniejsza jest i tak ogólna szybkość i płynność działania telefonu. Firma korzysta bowiem z niemal czystej wersji Androida, dzięki czemu całość nie tylko błyskawicznie działa, ale dodatkowo można jeszcze liczyć na bardzo częste aktualizacje systemu. (Żeby było jasne – ten model nadal jest w pełni wspierany i obecnie bez problemu można go zaktualizować do Androida 10, nowy system pojawił się zresztą niemal w tym samym czasie, co na modele Google'a). W sprzedaży są także wersje z 6 GB RAM-u, ale różnica w cenie jest tak mała, że nie mają one sensu.

Oczywiście – jak to u OnePlusa – w modelu tym brak bezprzewodowego ładowania czy wodoodporności, nie uświadczymy też mini-jacka ani gniazda na karty pamięci (za to za 150 zł więcej jest wersja 8/256 GB). Ale czy to do grania, czy do uruchamiania kilku aplikacji na raz, 6T to ciągle świetny model.

PODSUMOWANIE

+ wydajność • system bez śmieci i szybkie aktualizacje • bardzo dobra jakość zdjęć • dual SIM • dobrze działający czujnik linii papilarnych w ekranie

− brak ładowania bezprzewodowego • brak mini-jakcka • brak wodoodporności • brak złącza kart microSD

OCENA 9

Samsung A71 6/128 GB

Cena: 2000 zł | Samsung | samsung.com

PARAMETRY • **System:** Android 9.0 • **Procesor:** Snapdragon 730, 2 x 2,2 GHz, 6 x 1,8 GHz • **Grafika:** Adreno 618 • **Ekran:** AMOLED, 6,7", 2400 x 1080, 60 Hz • **Pamięć:** 6 GB RAM, 128 GB flash + karty microSDXC (do 512 GB) • **SIM:** 2 x nano, hybrydowy, standby • **Aparat foto:** poczwórny aparat tylny 64 + 12 Mpix (szerokokątny) + 5 (macro) + 5 (głębia ostrości) Mpix, HDR, 2 x LED, aparat przedni 32 Mpix • **Komunikacja:** 4G, Wi-Fi ac, Bluetooth 5.0, USB-C, NFC, mini-jack • **Bateria:** 4500 mAh, niewymienna, szybkie ładowanie • **Inne:** akcelerometr, żyroskop, czujniki pozycji, pola magnetycznego, światła, zbliżeniowy, natężenia dźwięku, skaner twarzy, czytnik linii papilarnych w ekranie, GPS, A-GPS, GLONASS, Beidou • **Wymiary:** 163 x 76 x 7,9 mm • **Waga:** 186 g

Najnowszy smartfon Samsunga z serii A – czyli modeli wyglądających jak high-end, ale z nieco słabszymi wnętrznościami. Na pokładzie mamy więc Snapdragona – jednak z serii 700, a nie 800, co może nieco przeszkadzać zapalonym graczom. Ale nie jest to tak do końca model dla nich, o czym zresztą dobitnie świadczy aparat do selfie 32 Mpix. Z tyłu mamy z kolei zestaw czterech obiektywów, w tym przeznaczony do fotek makro i ułatwiający uzyskiwanie efektu małej głębi ostrości, znanego z lustrzanek. Dzięki pomocy sztucznej inteligencji wygląda to nieźle, choć ogólnie rzecz biorąc lepsze zdjęcia robi mimo wszystko Honor 20 Pro, szczególnie w słabych warunkach oświetleniowych. Za to A71 ma i złącze na karty pamięci, i mini-jacka do słuchawek.

Co ciekawe, obecnie w zestawie ze smartfonem dostajemy nie tylko przewodowe słuchawki czy ładowarkę, bo to standard, ale także głośnik Bluetooh Xblitz, opaskę Samsung Galaxy Fit oraz roczną subskrypcję samochodowej nawigacji offline Navitel.

PODSUMOWANIE

+ wygląd • przyzwoite podzespoły • świetny zestaw aparatów, w tym do selfie • bardzo bogate wyposażenie dodatkowe • dual SIM

− brak ładowania bezprzewodowego • brak wodoodporności • mimo wszystko szkoda, że nie ma tu flagowego procesora

OCENA 8

MODELE POWYŻEJ 2000 ZŁ

OnePlus 7 Pro 8/256GB

Cena: 2800 zł | OnePlus | oneplus.com

PARAMETRY • **System:** Android 9.0 • **Procesor:** Snapdragon 855, 1 x 2,84 GHz, 3 x 2,42 GHz, 4 x 1,80 GHz • **Grafika:** Adreno 640 • **Ekran:** AMOLED, 6,67", 3120 x 1440, 90 Hz • **Pamięć:** 8 GB RAM, 256 GB flash • **SIM:** 2 x nano, hybrydowy, standby • **Aparat foto:** potrójny aparat tylny 48 + 16 (szerokokątny) 8 (tele) Mpix, 3 x zoom optyczny, HDR, 2 x LED, aparat przedni 16 Mpix • **Komunikacja:** 4G, Wi-Fi ac, Bluetooth 5.0, USB-C, NFC • **Bateria:** 4000 mAh, niewymienna, szybkie ładowanie (30 W) • **Inne:** akcelerometr, żyroskop, czujniki pozycji, pola magnetycznego, światła, zbliżeniowy, natężenia dźwięku, skaner twarzy, czytnik linii papilarnych w ekranie, GPS, A-GPS, GLONASS, Beidou • **Wymiary:** 163 x 76 x 8,8 mm • **Waga:** 206 g

Flagowiec w cenie zauważalnie niższej od konkurentów. Ma najwydajniejszy procesor (choć trzeba sobie zdawać sprawę z faktu, że już za chwilę pojawią się modele ze Snapdragonem 865), a w polecanej przez nas wersji także 8 GB pamięci RAM i 256 GB flasha. W sprzedaży jest także wersja z 12 GB RAM-u, ale dzięki niemal gołej wersji Androida nie ma potrzeby dopłacania 300 złotych. Za to lepiej wystrzegać się nieco tańszej wersji z 6 GB RAM-u – w mniej wymagających programach czy grach działa wprawdzie płynnie, ale ma tylko 128 GB flasha, a w OnePlusie nie ma złącza na karty pamięci.

OnePlus w wersji 7 Pro nie musi się wstydzić także jakości zdjęć. Jest wprawdzie nieco gorszy od najlepszych modeli high-end, ale pomijając kompletne ciemności, różnice nie są duże. Bardzo fajnym pomysłem jest chowany obiektyw do selfie, bo nie zajmuje miejsca na ekranie, który jest dzięki temu pozbawiony wycięć czy dziur. Oczywiście jeśli non stop robisz selfie, nie musi być to zaletą, ale z drugiej strony – dla wielu osób to super sprawa.

Minusy? Brak wodoodporności i ładowania bezprzewodowego.

PODSUMOWANIE

+ wydajność • lekki system i szybkie aktualizacje • bardzo dobra jakość zdjęć • dual SIM • dobrze działający czujnik linii papilarnych w ekranie

– brak ładowania bezprzewodowego • brak mini-jakcka • brak wodoodporności • brak gniazda na karty microSD

OCENA 9

ASUS ROG Phone II ZS660KL 8/128GB

Cena: 3000 zł | Asus | asus.com

PARAMETRY • **System:** Android 9.0 • **Procesor:** Snapdragon 855+, 1 x 2,96 GHz, 3 x 2,42 GHz, 4 x 1,80 GHz • **Grafika:** Adreno 640 • **Ekran:** AMOLED, 6,59", 2340 x 1080, 120 Hz • **Pamięć:** 8 GB RAM, 128 GB flash • **SIM:** 2 x nano, hybrydowy, standby • **Aparat foto:** podwójny aparat tylny 48 + 13 (szerokokątny) Mpix, HDR, 2 x LED, aparat przedni 24 Mpix • **Komunikacja:** 4G, Wi-Fi ac, Bluetooth 5.0, USB-C, NFC, mini-jack, złącze ROG phone do akcesorii • **Bateria:** 6000 mAh, niewymienna, szybkie ładowanie (30 W) • **Inne:** akcelerometr, żyroskop, czujniki pozycji, pola magnetycznego, światła, zbliżeniowy, natężenia dźwięku, skaner twarzy, czytnik linii papilarnych, GPS, A-GPS, GLONASS, Beidou • Wymiary: 171 x 78 x 9,5 mm • **Waga:** 240 g

Potwór dla graczy. I to nie tylko ze względu na wydajność (specjalna wersja Snapdragona o wyższym taktowaniu), ale także przez ekran 120 Hz – to ważniejsze niż wyższa rozdzielczość u konkurentów. Mamy bardzo pojemną baterię, ale także dołączoną przystawkę z wentylatorem, gniazdo mini-jack do słuchawek plus głośniki stereo oraz... podświetlenie RGB. Jeśli musisz grać w Fortnite'a niezależnie od okoliczności, ROG jest obecnie najlepszy, bo Razer wycofał się z rynku smartfonów. Za chwilę pojawi się wprawdzie Xiaomi Black Shark 2, ale póki co jeszcze go w Polsce nie ma.

Nie jest to jednak sprzęt zbyt uniwersalny. Zdjęcia robi dobre, ale bez szału. Wodoodporności oraz ładowania bezprzewodowego brak. Gniazda na karty pamięci nie ma. Ok, można kupić smartfon nawet w wersji z 1 TB flasha, ale w akceptowalnej cenie jest tylko ten ze 128 GB – a to nie każdemu wystarczy. Do tego wszystkiego dochodzą jeszcze wymiary i waga. Pojemny akumulator ma niestety nie tylko zalety, dlatego lepiej zawczasu sprawdzić, czy zmieści się w dłoni i kieszeni.

PODSUMOWANIE

+ wydajność • system bez śmieci • świetny ekran 120 Hz • dobra jakość zdjęć • dual SIM • mini-jack i złącze dla specjalnych akcesoriów

– brak ładowania bezprzewodowego • brak wodoodporności • brak gniazda na karty microSD i duża dopłata do wersji z większą ilością pamięci • duży i ciężki

OCENA 9

Huawei P30 Pro 8/256GB

Cena: 3090 zł | Huawei | huawei.com

PARAMETRY • **System:** Android 9.0 • **Procesor:** HiSilicon (Huawei) Kirin 980, 2 x 2,60 GHz, 2 x 2,42 GHz, 4 x 1,80 GHz • **Grafika:** Mali-G76 MP10 • **Ekran:** OLED, 6,47", 2340 x 1080, 60 Hz • **Pamięć:** 8 GB RAM, 256 GB flash + czytnik kart nanoSD (współdzielony) • **SIM:** 2 x nano, hybrydowy, standby • **Aparat foto:** potrójny aparat tylny 40 + 20 (szerokokątny) + 8 (teleobiektyw) Mpix, zoom optyczny x5 (x100 hybrydowy), HDR, 2 x LED, aparat przedni 32 Mpix • **Komunikacja:** 4G, Wi-Fi ac, Bluetooth 5.0, USB-C, NFC • **Bateria:** 4200 mAh, niewymienna, szybkie ładowanie 40 W) • **Inne:** IP68, akcelerometr, żyroskop, czujniki pozycji, pola magnetycznego, światła, zbliżeniowy, IR, natężenia dźwięku, skaner twarzy, czytnik linii papilarnych w ekranie, GPS, A-GPS, GLONASS, Beidou • **Wymiary:** 158 x 73 x 8,4 mm • **Waga:** 190 g

Jeden z najlepszych (a w wielu kategoriach po prostu najlepszy) smartfon jeśli chodzi o jakość zdjęć i wideo. Wrażenie robi przy tym nie tylko szczegółowość i oddanie kolorów w dobrych warunkach oświetleniowych czy bardzo dobry obiektyw szerokokątny i zoom (optyczny x5, a hybrydowy nawet x100!), ale przede wszystkim zachowanie w słabych warunkach oświetleniowych. Przy czym „słabych" oznacza także „w niemal kompletnych ciemnościach", w których P30 radzi sobie w trybie automatycznym lepiej od większości lustrzanek!

Prócz tego to szybki smartfon z dobrym ekranem, wodoodporną obudową, bardzo szybkim ładowaniem i generalnie wszystkim, co high-endowy model posiadać powinien, tyle że w cenie niższej, niż u konkurencji. Wersji 256 GB można też wybaczyć brak standardowego złącza kart pamięci – nanoSD są trudno dostępne i drogie.

Problem tylko w tym, że wojna handlowa USA-Chiny oznacza, że Huawei nie ma standardowo instalowanych usług Google'a. Da radę je doinstalować we własnym zakresie... przynajmniej póki co – teoretycznie jednak w każdej chwili mogą przestać działać.

PODSUMOWANIE

+ jakość foto i wideo • wydajność • dual SIM • wodoodporna obudowa

– brak ładowania bezprzewodowego • brak złącza kart microSD i drogie karty nanoSD • standardowo brak usług Google'a

OCENA 8

Samsung Galaxy Note 10+ 12/256GB

Cena: 4300 zł | Samsung | samsung.com

PARAMETRY • **System:** Android 9.0 • **Procesor:** Samsung Exynos 9825, 2 x 2,73 GHz, 2 x 2,40 GHz, 4 x 1,9 GHz • **Grafika:** Mali-G76 MP12 • **Ekran:** OLED, 6,8", 3040 x 1440, 60 Hz • **Pamięć:** 12 GB RAM, 256 GB flash + czytnik kart microSD (do 1 TB) • **SIM:** 2 x nano, hybrydowy, standby • **Aparat foto:** poczwórny aparat tylny 16 + 12 (szerokokątny) + 12 (teleobiektyw) Mpix + głębia (zoom optyczny x2, optyczny x10), HDR, 2 x LED, aparat przedni 10 Mpix • **Komunikacja:** 4G, Wi-Fi ax, Bluetooth 5.0, USB-C, NFC • **Bateria:** 4300 mAh, niewymienna, szybkie ładowanie 45 W, ładownie bezprzewodowe • **Inne:** IP68, rysik S-Pen, akcelerometr, żyroskop, czujniki pozycji, pola magnetycznego, światła, zbliżeniowy, natężenia dźwięku, skaner twarzy, czytnik linii papilarnych w ekranie, GPS, A-GPS, GLONASS, Beidou • **Wymiary:** 162 x 77 x 7,9 mm • **Waga:** 198 g

Wielki ekran w nie takiej dużej obudowie, a do tego jeszcze rysik – cóż, jeśli chcesz spróbować czegoś innego, niż zwykły smartfon, a cena nie gra roli, seria Note jest nadal wzorcowa. Konkurencja dogoniła ją wprawdzie pod względem przekątnej, ale jeśli chodzi o jej wykorzystanie, S-Pen pozostaje niedoścignionym. Do tego ten model, podobnie jak inne w miarę nowe Galaxy, ma także tryb stacjonarny, pozwalający na pracę na monitorze. I zabawę, bo dzięki GeForce NOW sprawdzi się nawet w przypadku zapalonych graczy.

Poza tym mamy rzecz jasna wodoodporną obudowę (i to łącznie z rysikiem), gniazdo kart pamięci, bardzo dobre aparaty (ich rozdzielczość ustępuje wprawdzie najlepszym, ale zdjęcia i wideo to ciągle ścisła czołówka), sporą baterię z szybkim ładowaniem i ładowanie bezprzewodowe. Także odwrotne, co pozwala doładować inny telefon czy słuchawki bezprzewodowe. Uwaga: w sprzedaży jest też wersja z 8 GB RAM-u, ale skoro już wydaje się fortunę, nie warto oszczędzać, zwłaszcza że rysik i tryb stacjonarny mają nieco większe wymagania.

PODSUMOWANIE

+ przekątna ekranu i rysik • wydajność • jakość foto i wideo • dual SIM • wodoodporna obudowa • tryb stacjonarny • ładowanie bezprzewodowe, także odwrotne • złącze kart pamięci

– cena • na upartego – w Europie jest wersja z Exynosem, a nie nieco szybszym Snapdragonem

OCENA 7+

Coraz więcej Xbox Series X

Jak się okazuje, następca Xboxa One będzie miał kartę graficzną skonstruowaną na bazie architektury RDNA 2 wykonaną w procesie technologicznym 7 nm. Jej odpowiednik na pecetach ma się dopiero pojawić, a sam układ będzie miał moc obliczeniową wynoszącą 12 teraflopsów. Czy to dużo? Najmocniejszy obecnie Xbox One X ma układ o wydajności 6 teraflopsów, PS4 w wersji Pro – 4,2. Na tle nadchodzącej konsoli obecna generacja w swych podstawowych wersjach prezentuje się nader skromnie: XBO i PS4 mają odpowiednio 1,31 i 1,84 teraflopsa. Oczywiście porównania te należy traktować bardzo orientacyjnie, choćby ze względu na fakt, że mamy tu do czynienia z różnymi architekturami układów, zresztą sporo też ostatecznie zależy od optymalizacji – czego pośrednim dowodem są choćby nikłe różnice w grafice gier uruchamianych na obydwu konkurujących ze sobą urządzeniach obecnej generacji. XBSX ma mieć jednak parę ciekawych cech. To przede wszystkim sprzętowa obsługa raytracingu w ramach pakietu DirectX oraz Variable Rate Shading, który pozwoli optymalizować wyświetlanie płynnej grafiki poprzez przydzielanie zróżnicowanych zasobów obliczeniowych różnym częściom renderowanej klatki.

www.xbox.com

Laptopy Honor MagicBook

Producent popularnych telefonów wprowadza do sprzedaży dwa laptopy będące nieco tańszymi odpowiednikami Matebooków Huawei D14 oraz D15. Liczby te rzecz jasna odpowiadają wielkości ekranów – te będą mieć 14 i 15 cali. W przypadku większego modelu wyświetlacz zajmuje 87% powierzchni obudowy, zaś w mniejszym – 84%. Osiągnięcie tak dobrych rezultatów było możliwe dzięki sprytnemu ukryciu kamerki. Znajduje się ona… pod klawiszem F7, który w razie potrzeby po prostu się wychyla nad taflę klawiatury. Wykonane z aluminium obudowy są kompaktowe i lekkie: czternastocalowy laptop waży 1,38 kg, większa wersja z kolei nieco ponad półtora kg. Wewnątrz znajdziemy procesory AMD Ryzen R5-3500U oraz R7-3700U, a także 8 GB pamięci RAM i dysk SSD 512 GB. Premiera w kwietniu, ceny zaś najpewniej będą zaczynać się od 3000 zł.

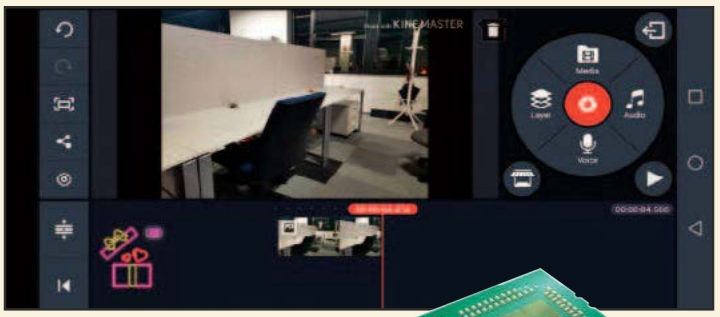
www.hihonor.com

Aplikacja miesiąca

KineMaster

Jeden z najciekawszych mobilnych edytorów wideo. Materiał możemy edytować na wiele różnych sposobów, dodając np. dodatkowe warstwy, naklejki, efekty specjalne, różnego rodzaju filtry czy napisy. Łatwo zrobimy przejścia pomiędzy scenami, dodamy komentarz, muzykę czy efekty dźwiękowe. Klipy można przyspieszać, spowalniać, puszczać od tyłu, nie wspominając o ich łatwym przycinaniu czy zszywaniu. Gotowe filmy można eksportować do rozdzielczości 4K i 30 klatek na sekundę. W wersji darmowej nie możemy używać edytora komercyjnie, materiały zaś, które opracujemy, są opatrzone znakiem wodnym. Gdy zapłacimy, dodatkowo pozbywamy się reklam i zyskujemy dostęp bo bazy dodatkowych materiałów do wykorzystania w naszych filmach.

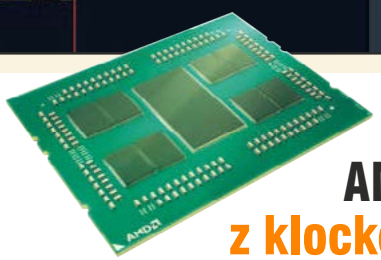
Cena: darmowe, wersja premium 26 zł za miesiąc lub 155 zł za rok (Android), 20 zł za miesiąc lub 170 zł za rok (iOS)
Platforma: Android, iOS



Z sercem i bezprzewodowo

Jako że o PS5 nie słychać nic, fani wyszukują coraz ciekawsze informacje – choćby we wnioskach patentowych Sony. Niedawno odkryto, że producent PlayStation zastrzegł technologię, dzięki której kontroler może mierzyć tętno grającego. Światło dzienne ujrzał również projekt przystawki, która rzekomo miałaby umożliwić ładowanie bezprzewodowe DualShocka kolejnej generacji. Co ciekawe, gadżet miałby być również wyposażony w dodatkowe przyciski. Pożyjemy, zobaczymy.

www.playstation.com



AMD z klocków

Producent Ryzenów potwierdził wcześniejsze doniesienia o tym, dlaczego jego procesory są tańsze od konkurencyjnych. Okazuje się, że – mówiąc w uproszczeniu – są one zbudowane z niezależnych od siebie części, tzw. chipletów, które dopiero potem są ze sobą łączone. Dobrym przykładem są Ryzeny z serii 3000, na które składają się jeden lub dwa układy tego typu z rdzeniami połączone osobnym chipletem służącym tylko temu celowi. Części te mogą być produkowane niezależnie od siebie, co jest tańsze niż duży, zintegrowany układ. Koszty produkcji spadają, gdy wzrasta liczba rdzeni – i to jest główną przyczyną cenowej przewagi AMD nad Intelem w segmencie serwerowym i profesjonalnym. Wedle firmy, opracowanie układu z 64 rdzeniami, a takie przecież AMD ma w swojej ofercie, nie byłoby możliwe z wykorzystaniem konstrukcji monolitycznej.

www.amd.com

Nowe na rynku

TP-Link Archer AX10

To zgodny ze standardem router Wi-Fi 6, czyli innymi słowy ax, który kosztuje stosunkowo niewielkie pieniądze. Do dyspozycji będziemy mieć sieci 5 GHz o przepustowości do 1200 Mb/s oraz 2,4 GHz rozpędzające się do 300 Mb/s. Ponadto router ma 4 gigabitowe porty LAN, za wydajność zaś odpowiada trzyrdzeniowy procesor o taktowaniu 1,5 GHz. Gdy to jednak za mało, możemy kupić także szybszy i droższy model AX50.

Cena: 400 zł
www.tp-link.com

Samsung Z Flip

Samsung pokazał nowe telefony. Oprócz flagowców Galaxy S20 i S20+ zaprezentował składany model z klapką, który ma być bezpośrednim konkurentem niezbyt udanej – jak się okazuje – Motoroli Razr. Z Flip – bo tak się nazywa – został wyposażony w ekran o przekątnej 6,9 cala i proporcjach 21:9 po jego rozłożeniu. Wewnątrz znajdziemy Snapdragona 855, 8 GB pamięci RAM i 256 GB pamięci flash. Sprzęt będzie kosztować 6600 złotych.

Cena: 6600 zł
www.samsung.com

Huawei Mate Xs

To następca zjawiskowego Mate'a X i prezentuje się on równie dobrze: za cenę 2499 euro dostaniemy wyświetlacz o przekątnej 8 cali i rozdzielczości 2200 x 2480 pikseli. Po złożeniu podzieli się on na dwa wyświetlacze 6,6 cala i 1140 x 2480 pikseli oraz 6,38 cala i 892 x 2480 pikseli. Wewnątrz będzie Kirin 990 i 512 GB pamięci flash, ale nie dostaniemy za to usług Google'a, co czyni go raczej oryginalną ciekawostką.

Cena: 2499 euro
www.huawei.com

Ceny na podstawie ofert w sieci w dniu wysłania magazynu do druku.

TP-Link Archer AX11000

Cena: 1750 zł | Dostarczył: TP-Link | tp-link.com

PARAMETRY • **Wbudowany modem:** brak • **Złącza:** 1 x WAN 2,5 Gbps, 8 x LAN 1 Gbps • **Wi-Fi:** 2,4 GHz 1148 Mbps 802.11 ax, 2 x 5 GHz 4804 Mbps 802.11 ax • **Zabezpieczenia:** firewall z QoS i kontrolą rodzicielską, szyfrowanie WEP, WPA, WPA2 • **Antena:** 8 x zewnętrzna • **Inne:** sieci Wi-Fi dla gości, wydzielone pasmo 5 Ghz dla gamingu, gniazda USB-A 3.0 i USB-C z możliwością udostępniania drukarki lub napędu USB, PPPoE/PPTP/L2TP, obsługa PPTP i OpenVPN, konfiguracja przez aplikację mobilną, zaawansowana konfiguracja pod kątem gamingu, dodatkowa ochrona antywirusowa, procesor 4 x 1,8 GHz, 1 GB RAM • **Wymiary:** 288 x 288 x 184 mm • **Waga:** 680 g

Bardzo wysoka wydajność i wiele dodatkowych opcji dla graczy

To pierwsze urządzenie zgodne z najnowszym standardem Wi-Fi 6, które dotarło do naszej redakcji, a równocześnie gamingowy router z najwyższej półki. O tym, że sprawdzi się w graniu, świadczy już sam fakt obecności wspomnianego wyżej standardu ax, ale i dodatkowo wiele funkcji stworzonych z myślą o graczach. Przede wszystkim jednak to sprzęt o wyjątkowo mocnej konfiguracji.

Za kontakt ze światem odpowiada tu port WAN o przepustowości 2,5 Gbps, partneruje mu zaś aż osiem gniazd przeznaczonych do podłączenia urządzeń w sieci lokalnej. Ponadto mamy sieć bezprzewodową 2,4 GHz i dwie sieci 5 GHz – z czego jedna jest przeznaczona ściśle do grania. Już przy pierwszej konfiguracji daje się odczuć, że router został również wyposażony w wyjątkowo bogate oprogramowanie. Znajdziemy tu m.in. opcje odpowiadające za automatyczną konfigurację i diagnostykę ruchu sieciowego podczas grania (i to z uwzględnieniem konkretnych gier!), a także dodatkowe zabezpieczenia antywirusowe HomeCare firmy Trend Micro. Najważniejsza jest jednak oczywiście wydajność.

Router przetestowałem w dwupoziomowym mieszkaniu. Jeden komputer podłączony został do urządzenia kablem, drugi zaś bezprzewodowo – przy użyciu karty TP-Link Archer TX3000E działającej w standardzie ax. Przeprowadziłem po trzy pomiary przepustowości: przy pierwszym komputery zostały ustawione w tym samym pokoju, w drugim pecet łączący się bezprzewodowo został przeniesiony do przeciwległego pomieszczenia, ostatni zaś test został wykonany, gdy komputer rozstawiono na drugim piętrze – tutaj więc testowany sprzęt od peceta oddzielały nie tylko ściany, ale i strop. Dodatkowo, by uchwycić różnice między Wi-Fi 6 a poprzednim standardem, w drugiej serii testów sprzęt został przestawiony w tryb ac – pozostałe warunki zostały zachowane.

Wyniki są jednoznaczne: testowany router jest sprzętem z najwyższej półki, który zapewnia świetne transfery, a samo Wi-Fi 6 jest standardem, który zawojuje świat. Niezależnie od lokalizacji, porównanie wyników Wi-Fi 5 i 6 pokazuje przewagę tego drugiego. Najbliżej routera prędkość pobierania dla standardu ac w paśmie 5 GHz 669 Mbit/s, zaś w przypadku ax – 746 Mbit/s. Dla drugiego pomieszczenia było to odpowiednio: 399 i 429 Mbit/s, zaś po przeniesieniu komputera na piętro – 151 i 179 Mbit/s. W przypadku sieci 2,4 GHz również wystąpiła przewaga standardu Wi-Fi 6, choć mniej wyraźnie zarysowana. Ważniejsze jest jednak co innego.

Testy praktyczne pokazały, że w najbardziej oddalonym stanowisku testowym wzrosła stabilność połączenia. O ile pingi w World of Tanks utrzymywały się na tym samym poziomie niezależnie od trybu pracy, o tyle zniknęły irytujące spadki w transferach, których doświadczałem na tym stanowisku, pracując przy wykorzystaniu Wi-Fi 5 i kopiując duże ilości danych. Tutaj połączenie cechowało się bardzo wysoką stabilnością i transfer utrzymywał się na średnim poziomie 21 MB/s z odchyleniami wynoszącymi ok. 5%.

Innymi słowy, im dalej od routera, tym bardziej odczuwalna jest poprawa kultury pracy w stosunku do poprzedniej technologii. Warto jednak zaznaczyć, że żeby skorzystać z tych dobrodziejstw i odczuć różnicę, konieczna jest odpowiednia karta sieciowa pracująca – podobnie jak router – w standardzie Wi-Fi 6. A o to wciąż niestety trudno. Nowinka ta zawitała głównie do droższych płyt głównych i laptopów, choć i coraz częściej można spotkać ten standard w przypadku sprzętów ze średniej półki. Trzeba o tym fakcie pamiętać i podczas zakupów perspektywicznie wybierać sprzęty zgodne z nową technologią lub zastosować odpowiedni adapter sieciowy.

Oprogramowanie jest wyjątkowo rozbudowane – mamy dostęp nie tylko do obszernych statystyk, ale i zaawansowanych opcji konfiguracyjnych, których próżno szukać w tańszych modelach.

Oczywiście patrząc na zaprezentowane wcześniej wyniki, nie wolno zapominać, że to zasługa nie tylko technologii, ale przede wszystkim jej wykorzystania w testowanym routerze. To bez wątpienia urządzenie topowe i sprawdzi się świetnie jako centrum domowej sieci. Nie tylko w przypadku graczy – ale ogrom opcji stworzonych z myślą o gamingu naturalnie wskazuje, że z AX11000 ucieszą się głównie entuzjaści elektronicznej rozrywki. Problemem jest tylko wysoka cena – czy warto za router dać tyle, ile kosztują co bardziej wybajerzone edycje konsol obecnej generacji? Na to pytanie każdy musi odpowiedzieć sobie we własnym zakresie – ale my z tego względu musimy obniżyć ocenę. **Krigore**

PODSUMOWANIE

+ Wi-Fi 6 • bardzo wysoka wydajność • dużo dodatkowych opcji dla graczy • wygodne, bardzo rozbudowane i proste w obsłudze oprogramowanie • wydzielona sieć do grania • ciekawy wygląd…

– …choć nie zmieści się na każdej półce • cena

OCENA 7+

Iiyama ProLite B2483HSU-W5

Cena: 749 zł | Dostarczył: Iiyama | www.iiyama.com/pl_pl

PARAMETRY • **Przekątna:** 24" • **Proporcje ekranu:** 16:9 • **Rozdzielczość:** 1920x1080 • **Matryca:** TN, matowa, podświetlanie LED • **Odświeżanie:** do 75 Hz • **Kontrast:** typowy 1000:1, dynamiczny 80 000 000:1 • **Czas reakcji:** 1 ms • **Złącza:** 1 x HDMI, 1 x DisplayPort, 1 x VGA • **Zużycie energii (maks./min.):** 18/0,5 W • **Inne:** wyjście słuchawkowe, brak migotania, redukcja niebieskiego światła, tryby obrazu, głośniki, pivot, regulacja wysokości i pochylenia, pivot • **Wymiary:** 566 x 506 x 210 mm • **Waga:** 5,1 kg

Solidna maszyna nie tylko do biura.

Jeszcze przed przybyciem monitora do redakcji Krigore powiedział mi, że będzie to model stricte biurowy. Kiedy więc wyciągnąłem ekran z kartonu przeżyłem mały szok – spodziewałem się zwyczajnej, nieco kanciastej, czarnej obudowy. Tymczasem moim oczom ukazały się bieluteczkie, cienkie ramki – B2483HSU będzie robił wrażenie, bez dwóch zdań. Oczywiście kolorystyka nie każdemu przypadnie do gustu, jednak mnie, choć jestem fanem jednolitych, czarnych obudów, spodobała się od pierwszego wejrzenia.

Miłość ta nie okazała się dużo trudniejsza wraz postępem testów. Te przynosiły bowiem kolejne zaskoczenia. Po tylu latach obcowania z monitorami, wiem, czego spodziewać się po matrycy wyprodukowanej w technologii TN, tymczasem ten model nie do końca potwierdzał stereotypy. Nie zrozumcie mnie źle, pod względem jakości wyświetlanego obrazu daleko B2483HSU do dobrych IPS-ów – jednak na standardy TN-ek, jest nieźle. Zacznijmy od wady, która charakteryzuje monitory z matrycami twisted nematic, czyli kątów widzenia. W przypadku tego monitora idealnie może nie jest, ale daleko mu do sytuacji, w której lekkie odchylenie głowy prowadzi do zakłamań w wyświetlaniu barw. Do tego dochodzi przyzwoite ich odwzorowanie – delta E wynosi 4,75, co ponownie nie może zostać uznane za wynik dobry, ale jest wystarczające w normalnym użytkowaniu. Bardzo cieszy natomiast fabryczna kalibracja temperatury barw – po ustawieniu profilu ciepłego odbiega ona od wzorcowych 6500K naprawdę nieznacznie. Dobrze wypadają także przejścia tonalne kolorów, a jeśli już do czegoś miałbym się przyczepić, to do dość wysokiej jasności minimalnej monitora. 59 nitów to wartość, która może uprzykrzyć pracę w nocy i szybciej męczyć wzrok. Można ją na szczęście nieco obniżyć za pomocą trybu ECO.

Z racji tego, że mamy do czynienia z matrycą TN, jej czas reakcji jest niewielki – podawane przez producenta 1 ms GtG, przekłada się na 12-14 ms rzeczywistej reakcji w pełnych przejściach między różnymi zestawami testowanych przez nas kolorów. Tym samym można na B2483HSU także pograć, szczególnie, że producent zadbał o częstotliwość odświeżania na poziomie 75 Hz, które przekłada się również na przyjemniejszą pracę. Szkoda tylko, że zabrakło jakiejkolwiek technologii synchronizacji obrazu.

Biorąc jednak pod uwagę fakt, iż mówimy o monitorze za 750 złotych, nie można przesadnie narzekać. Tym bardziej, że producent zapewnił nie tylko głośniki (które od biedy nadadzą się do np. obejrzenia filmu), ale także funkcję pivot, dwa gniazda USB oraz wszystkie niezbędne technologie chroniące wzrok (flicker free czy redukcję niebieskiego światła). Dlatego też, jeśli nie potrzebujesz monitora do pracy przy grafice i wystarczy ci rozdzielczość FHD zamknięta w 24 calach, iiyama może być naprawdę ciekawym pomysłem. Tym bardziej, że nie kosztuje fortuny, a w dodatku można i na niej zagrać bez krzywienia się. ■ **Ninho**

PODSUMOWANIE

➕ **dobre odwzorowanie kolorów i kąty widzenia jak na TN • szybka matryca • bogate wyposażenie, szczególnie za te pieniądze • cena**

➖ **brak FreeSynca • wysoka jasność minimalna**

OCENA 8+

Honor MagicWatch 2

Cena: 800 zł | Dostarczył: Honor | www.hihonor.com

PARAMETRY • **Ekran:** AMOLED 1,39", 454 x 454 • **Łączność:** Bluetooth 5.1, ładowanie magnetyczną przystawką USB-C • **Czujniki:** krokomierz, pulsometr, barometr, kompas, GPS, pomiar natlenienia krwi, jakości snu i stresu • **Inne:** ok. 70 tarcz do wyboru, plany treningowe, wbudowana pamięć 4 GB, możliwość prowadzenia rozmów, zdalnego odnalezienia telefonu, raporty z aktywności, wodoszczelność 5ATM, wibracje • **Koperta:** 46 mm • **Waga:** 41 g

Żywotność baterii sprawia, że można zapomnieć, iż jest to zegarek elektroniczny.

Zabawna sprawa: używając Magic Watch 2, zapomniałem, gdzie położyłem jego ładowarkę. Serio. Bateria wytrzymała 15 dni normalnego użytkowania z wygaszanym ekranem. Oczywiście urządzenie szybko się odnalazło, ale fakty są takie, że użytkując nowy zegarek marki Honor, możemy przez długi czas po prostu nie myśleć o jego ładowaniu.

Zegarek jest nad wyraz estetyczny: koperta 46 mm mieści **bardzo dobrej jakości dotykowy ekran AMOLED**, a do dyspozycji mamy ponad 70 tarcz, w tym możliwość ustawienia własnej foty jako tła. To zegarek dla ludzi aktywnych: mierzy liczbę kroków, puls, jakość snu, poziom stresu, dzięki wbudowanemu i dokładnemu GPS-owi zapisuje trasy treningów. W przypadku wybranych aktywności mamy również możliwość pomiaru natlenienia krwi oraz skorzystania z planów treningowych. Zegarek sprawdzi się także na pływalni – po wstukaniu długości basenu zmierzy przepłyniętą odległość, sprawdzi tętno podczas pływania, określi średnią liczbę ruchów na przepłynięcie odcinka, ba, nawet rozpozna styl. (Choć w moim przypadku tu parę razy się pomylił – ewidentnie ma problem z odróżnieniem pływania grzbietem od motylka czy kraula). Zwieńczeniem wysiłków są zaś każdorazowo szczegółowe raporty dostępne w aplikacji Huawei Zdrowie. **Niestety, danych treningowych nie da się eksportować, nie licząc formy graficznego zestawienia, ani synchronizować z popularnymi serwisami** – co jest chyba najpoważniejszą wadą zegarka. Niektórym może też doskwierać brak NFC.

Cieszy za to możliwość prowadzenia rozmów telefonicznych (ale tylko w wersji 46 mm, mniejsza, z kopertą 42 mm, nie ma takiej możliwości), gdy zegarek jest sparowany z telefonem. Dzięki 4 GB wbudowanej pamięci możemy wgrać na MagicWatcha 2 ulubioną muzykę i słuchać jej po sparowaniu słuchawek Bluetooth z urządzeniem, np. podczas wspomnianych treningów.

Nie jest to urządzenie zmieniające standard naszego życia – ale jestem bardzo zaskoczony, jak szybko przywykłem do tego zegarka i jak często z niego korzystałem. Faktem jednak jest, że w życiu codziennym najczęściej przydawały się te najprostsze funkcje: sprawdzanie czasu, wibracyjne powiadomienia o połączeniu, możliwość zdalnego wyłączenia budzika na smartfonie czy zdalnego odnalezienia telefonu(*). Zegarek kosztuje 800 zł – czyli o stówę mniej niż analogiczny model Huawei i jest zauważalnie tańszy od choćby smartwatchów Samsunga. Zważywszy na możliwości – to naprawdę dobra cena. ■ **Krigore**

(*) Co umożliwiają także dużo tańsze opaski fitness, np. MiBand 4. [Smg]

PODSUMOWANIE

➕ **świetny stosunek ceny do możliwości • bardzo długi czas pracy na akumulatorze • estetyczny wygląd i sporo tarcz do wyboru • dużo opcji treningowych • GPS • wbudowana pamięć • możliwość prowadzenia rozmów**

➖ **brak możliwości eksportowania treningów • nie ma NFC**

OCENA 8+

Ceny na podstawie ofert w sieci w dniu wysłania magazynu do druku.

SteelSeries Apex Pro

Cena: 980 zł | Dostarczył: Steelseries | www.steelseries.com

PARAMETRY • **Dodatkowe klawisze:** klawisz funkcyjny • **Programowalne klawisze:** wszystkie • **Długość kabla:** 180 cm • **Sposób podłączenia:** USB • **Podstawka pod nadgarstki:** wyłożona gumą, na magnetycznych zaczepach • **NKRO:** pełne • **Inne:** ekran OLED, podświetlenie RGB, przełączniki OmniPoint z regulowanym punktem aktywacji, rolka sterująca, makra • **Wymiary:** 437 x 139 x 40,3 mm • **Waga:** 0,97 kg

Dopracowana klawiatura z regulowanym punktem aktywacji.

Co tu dużo mówić: **to prawdopodobnie najlepsza klawiatura mechaniczna. Nie że dla graczy czy do pisania – w ogóle**. Niezależnie od zastosowania każdy może ją sobie skonfigurować wedle własnych potrzeb, ustawiając… wysokość punktu aktywacji klawiszy. Stało się to możliwe dzięki zastosowaniu opracowanych przez SteelSeries mechanicznych liniowych przełączników z czujnikami magnetycznymi. Dzięki nim klawiatura jest w stanie odczytywać aktywację klawisza w zakresie od 0,4 do 3,6 mm dla wszystkich przycisków z głównego bloku (czyli litery, cyfry oraz klawisze funkcyjne).

Pożądany przez nas poziom możemy ustawić na dwa sposoby. Pierwszy to oprogramowanie SteelSeries Engine 3, gdzie możemy skonfigurować każdy klawisz z osobna lub grupami dowolnej wielkości, zaznaczając je wcześniej myszką. Drugi sposób to znajdująca się po prawej stronie klawiatury rolka, która działa dokładnie tak samo jak pokrętło myszy. Wciskając znajdujący się obok niej przycisk funkcyjny, wywołujemy menu, gdzie – już przy użyciu wspomnianego pokrętła – wybieramy sobie interesującą nas wysokość aktywacji. Tutaj w konfiguracji pomaga niewielki ekran OLED, który przydaje się również do innych rzeczy. Za jego pomocą ustawimy schemat podświetlenia z odpowiednią jasnością, przełączymy skonfigurowane wcześniej profile, stworzymy makro czy dostosujemy pracę samego wyświetlacza.

Mało tego! Korzystając już z oprogramowania, możemy ustawić wyświetlane na ekranie logo, a gdy włączymy którąś z kilkunastu obsługiwanych gier, ekran zacznie wyświetlać informacje z danego tytułu, np. statystyki z rundy w przypadku CS:GO. To nie koniec! Klawiatura może również za pomocą koloru podświetlenia klawiszy przekazywać choćby dane dot. zdrowia naszego awatara, gdzie zieleń to pełne zdrowie, czerwień to śmierć, a pośrednie kolory – proporcjonalne ubytki sił witalnych. Możliwości sprzętu robią duże wrażenie!

Pod względem technicznym nie mam nic do zarzucenia. Co prawda to sprzęt, który trudno zakwalifikować do konstrukcji niskoprofilowych, jednak ze względu na regulację punktu aktywacji nie przeszkadza to w ogóle. Przy 0,4 mm wystarczy muśnięcie, by klawiatura odczytała przyciśnięcie klawisza. W grach sprawdza się to fenomenalnie. Gdy piszemy, wystarczy obniżyć punkt aktywacji i przypadkowe wciśnięcia przestają przeszkadzać. W codziennym użytkowaniu pomaga przypinana magnesami podstawka pod nadgarstki – jest pokryta przyjemną w dotyku gumą i choć nieco się brudzi, wbrew pozorom łatwo ją doczyścić. Wisienką na torcie jest port USB 2.0 z tyłu oraz możliwość dostosowania miejsca wyprowadzenia kabla. Serio, trudno jest się tu przyczepić do czegokolwiek. No, poza ceną. To jedyny powód, dla którego dajemy siódemkę, a nie dziewiątkę czy nawet dziewiątkę z plusem. ■ **Krigore**

PODSUMOWANIE

+ regulowany punkt aktywacji klawiszy • ekran OLED… • …który dodatkowo wyświetla informacje z kilkunastu gier i programów • estetyczne i konfigurowalne podświetlenie klawiszy • bardzo wygodna podczas grania i w pracy • odpinana podstawka pod nadgarstki

− cena • na upartego: tylko kilkanaście gier i programów obsługiwanych przez oprogramowanie Engine 3

OCENA **7+**

SPC Gear LIX Plus

Cena: 180 zł | Dostarczył: SPC Gear | spcgear.com

PARAMETRY • **Liczba przycisków:** 6 (w tym programowalnych: 6) plus rolka • **Długość kabla:** 1,8 m • **Rodzaj sensora:** optyczny PMW3360, do 12 000 dpi, 250 ips, 50 g • **Częstotliwość aktualizacji:** do 1000 Hz • **Sposób podłączenia:** USB • **Inne:** perforowana obudowa, oprogramowanie SPC, makra, pamięć na profile, sznurówkowy kabel, perforowana obudowa, główne przełączniki Omron 50 mln kliknięć • **Wymiary:** 126 x 66 x 39 mm • **Waga:** 59 g

Bardzo niska waga, bardzo dobra praca, niezła cena.

Perforowane gryzonie szturmem wdarły się na scenę gamingową. Obudowa przypominająca plaster miodu pozwala obniżyć masę urządzenia, nie bez znaczenia jest też fakt, że wygląda dość osobliwie. Dokładnie jak w przypadku LIX Plus. To przeznaczony dla praworęcznych gryzoń, który sprawia wrażenie lekkiego jak piórko.

Po dwóch tygodniach użytkowania i zmianie myszki na cięższy model nie mogłem oprzeć się wrażeniu ociężałości i… szybko wróciłem do myszki SPC Gear. **Co tu dużo mówić – jest świetna.** Bardzo wygodna w codziennym użytkowaniu, precyzyjna, a za sprawą dobrego podświetlenia RGB (mamy kilka schematów i możliwość wyboru barw) prezentuje się bardzo estetycznie. Tym ciekawiej, że błyska również logo producenta umieszczone wewnątrz obudowy. Trudno też znaleźć uchybienia w pracy klawiszy czy spasowaniu elementów – wszystko jest wymierzone wyjątkowo precyzyjnie. Nawiasem mówiąc, dłuższy kontakt z myszką pokazał też, że wbrew pozorom urządzenie wcale nie brudzi się tak szybko, jak można przypuszczać. Jedyną usterką, jaką odkryłem, jest ograniczony w kwestii makr soft: nijak nie udało mi się zmusić oprogramowania do rejestrowania kliknięć – zapisywane były jedynie akcje na klawiaturze.

Patrząc obiektywnie, cena 180 zł to niby nie pułap górnej półki markowych gryzoni, ale równocześnie wciąż trochę dużo – tyle że **w świecie myszek ważących ok. 60 g trudno o coś tańszego**. Porównywalny wagowo Razer Viper jest dwukrotnie droższy (nie wspominając nawet o wersji Ultimate…), zaś bliźniaczo podobnego Glorious Model 0 nie kupimy za mniej niż 230 zł. Można oczywiście śmiało założyć, że SPC Gear LIX Plus pochodzi z tej samej fabryki, co ostatnia z wyżej wspomnianych – w odbiorze sprzętu i pozytywnych wrażeniach z użytkowania to jednak nie przeszkadza. Tak taniej i dobrej ultralekkiej myszki trudno szukać gdzie indziej. ■ **Krigore**

PODSUMOWANIE

+ absurdalnie niska waga • atrakcyjny wygląd • wygodna w codziennym użytkowaniu • dokładna

− software pozwala nagrywać jedynie makra tworzone ze znaków z klawiatury

OCENA **8+**

ACTION REDACTION

PISZCIE MAILE: CDACTION@CDACTION.PL LUB LISTY: WYDAWNICTWO BAUER, CD-ACTION, SŁONIMSKIEGO 1A, 50-304 WROCŁAW

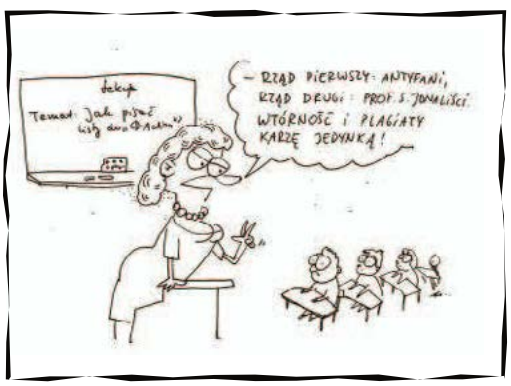
Zupełnie serio rozważam, by jedno z najbliższych AR zawierało tylko i wyłącznie listy nadesłane z zakładów karnych, bo akurat stamtąd przychodzą całkiem regularnie... Dziś co prawda tylko jeden, ale jeśli przebywający na wolności czytelnicy wykażą się podobnym co teraz brakiem aktywności, to chyba nie będę miał innego wyjścia...

REFLEKSJE I NIE TYLKO

Zmniejszenie objętości AR skłoniło mnie do kilku przemyśleń, którymi chcę się z Wami podzielić. Obawiam się że coraz mniejsze zaangażowanie czytelników w AR to oznaka zmian w naszych czasach. Obecnie wszystko chcemy mieć na już i teraz. Zamówienia online dostarczone w 24h, a nasze zdanie ma być widoczne dla wszystkich od razu, jak napiszemy je na forum etc. Kto by chciał czekać na kolejny numer gazety aby wyrazić swoją opinię? W dobie internetu z łezką w oku wspominać można czasy gdy łamy waszego czasopisma były miejscem zaciekłych dyskusji - obecnie każdy ma do tego fora internetowe lub twarzoksiążkę.

Z drugiej strony – na FB każdy pisze i co chce. A wszystko, co napisze trafia na walla, gdzie czyta go... cóż, czasem kilku, czasem kilkudziesięciu znajomych. Do AR trafiają jednak listy wyselekcjonowane, a magazyn dociera on do paru dziesiątków tysięcy par oczu. Więc to jednak i jakaś nobilitacja, i zasięg większy. To, co powiesz, przeczytają ludzie w całej Polsce a także zapewne poza i jej granicami. Zatem co lepsze – opublikować szybko i dla niewielu, czy powoli i dla tłumów? Czy kiedykolwiek słuchały was tysiące ludzi? Tu macie okazję tego doświadczyć.

MrJedi: *Jak mawia Kaloryferowy: nie rozmieniaj się na drobne komentarzami w sieci – napisz do AR. Komentarze w sieci przepadną w oceanie mu podobnych, a list w AR przejdzie wraz z danym numerem CDA do historii.*



Chyba nikt już nie uważa Waszego czasopisma jako miejsca, gdzie można toczyć spory o to który FPS jest lepszy - Quake czy Unreal, i dlaczego Quake. Nie ma walki zwolenników RTS i turówek. Kto ostatnio zaciekle argumentował dlaczego Terranie są najlepsi a Zergowie to robale?

9kier: *Notorycznie i zaciekle kłócimy się z enkim o definicję RTS-a przy jakiejkolwiek wzmiance o Settlersach, ale fakt, nie robimy tego na łamach pisma, a co za tym idzie – nie dzielimy czytelników na tych, którzy twierdzą, że seria Blue Byte reprezentuje ten gatunek, oraz na tych, którzy się nie znają.*

Nawet na jakość dodawanej do gazety płyty nie można ponarzekać, lub na ilość zawartych na niej dem. Cholera, nawet nie można Was zbluzgać i zagrozić, że jeśli następnym numerze nie dodacie pełnej wersji Wiedźmina to zrezygnuję z czytania i przerzucę się na Świat Gier Komputerowych lub Gamblera. Staliście się tym, czym Marvel dla filmów na bazie komiksów. Jeśli nie Marvel to co? DC? Proszę... No, ale dość narzekania - pomimo braku papierowej alternatywy Wasze czasopismo jest nieodłączną częścią co miesięcznej prasówki, i tak trzymać :)

Ok, boomer. 😉

Co do pomysłu Ryby z numeru 02/2020. Może rozwiązaniem byłoby to, co niekiedy jest stosowane na stronach WWW. Mała ramka obok oceny gry, gdzie autor recenzji mógłby umieścić „Jeśli zainteresowała Cię ta gra, to polecam:" i trzy tytuły podobne do recenzowanego ze względu na treść, gatunek itp.

Asmo

MrJedi: *Dobre, dobre, ale myślimy o czymś bardziej kinky.*

9kier: Nie jest to głupi pomysł, ale obawiam się zbytniej powtarzalności, zwłaszcza w przypadku gatunkowych hybryd. A ile razy można porównywać coś do Slay the Spire, zanim czytelnik zacznie przewracać oczami?

ZMIANY, ZMIANY...

Jestem świeżo po lekturze najnowszego Action Redaction i mam swoje przemyślenie odnośnie zaproponowanej Propozycji zmian. Idea słuszna, ale jej sprawna realizacja nie może doprowadzić do powtarzających się zestawień typu top 10 rpg / bottom 10 fpp etc. Nie, proszę, naprawdę nie róbcie tego! W świetle corocznego topu stwierdzam, że to jedyne zestawienie, które się broni jako podsumowanie minionego roku. Pisanie co jakiś czas o tych samych grach ograniczałoby wasze pole kreatywności, co mnie, jako waszego zapalonego czytelnika, wielce by nie cieszyło.

9kier: *O, to to! Nie mówiąc już o tym, że to okropne marnowanie miejsca w i tak już szczuplutkim piśmie.*

Ha, a nie uważasz, że to by właśnie wzmocniło naszą kreatywność, bo jak pisać n-ty raz o tych samych grach, żeby nie popaść w banał i się nie autoplagiatować? Spróbuj napisać z pięć różnych – zupełnie różnych – recenzji tej samej gry, a zobaczysz, że to wymaga sporej kreatywności!

MrJedi: *Albo spróbuj ugryźć własny pępek.*

Natomiast sprytnym i prostym rozwiązaniem byłoby zaimplementowanie do recenzji gier ramki z zamiennikami stosowanymi w opisie sprzętu. Przy czym byłaby to niczym niewymuszona rada autora recenzji. Nie mówię, że musiałby to być za każdym razem oblig. Tutaj też wybór autora mógłby wskazywać, jakie gry przejść najpierw, żeby się wczuć w uniwersum lub klimat, w co zagrać, jeżeli recenzowana gra jest słaba albo w co by zagrał Smugger (właśnie, ciekawe w co?).

Co za pytanie – w Mass Effecta, zawsze i wszędzie. :P

9kier: *Po co poznawać nowe, rozwijające branżę mechanizmy, jak można grać w kółko w jedną grę?*

...No właśnie, po co? :P

Za sensownością takiego rozwiązania na pewno przemawia fakt, że nowa gra zawsze kosztuje sporo, a „zamienniki" z lat poprzednich niejednokrotnie są a) lepsze lub b) pozwalają za mniej wypróbować, czy te klimaty czytelnikowi podpasują, a na pewno, co najważniejsze, są zwyczajnie tańsze. Dodatkowo jak recenzja dotyczy gry, która ma ocenę typu 5 - 7, bo jest zabugowana albo nie spełniła oczekiwań, to tym bardziej przyda się rozochoconemu i niespełnionemu czytelnikowi wskazówka, gdzie szukać satysfakcji :) Taka ramka zlikwidowałaby też problem, którego się obawiasz - że się pozabijacie. Każda ramka byłaby swobodnym wyborem wyłącznie autora i wara od tego reszcie redakcji.

9kier: *Czyli dokładnie tak, jak jest w przypadku głównej recenzji? ;) W przeciwieństwie do wielu użytkowników internetu naprawdę nie rozdzieramy szat nad przedstawiającymi odmienne opinie recenzjami kolegów i koleżanek – nie znajdziesz w redakcji ani jednej osoby, która uważa, że te teksty powinny być „obiektywne", więc nie ma się o co zabijać.*

I uważasz, że Berlin by potem nie pyszczył, że te alternatywy są bez sensu, bo te gry są bez sensu, bo to kicz totalny, i że zamiast tego lepiej pograć w Pathologic 2? To nie znasz Berlina.

MrJedi: *Niewtajemniczonym wyjaśniamy: Berlin to taki trochę Wrocław, tylko lepiej odbudowany.*

9kier: *Dodam jeszcze, że 5-7 to pozytywne oceny, bo są w górnej połowie skali (no, może nie 5, ale 6 i 7 już na pewno). W dupach się poprzewracało!*

Względnie można pomyśleć, żeby przerzucić ten motyw do GW i tam reszta redakcji mogłaby polemizować, ale GW ma być o recenzowanej grze, a nie o zamiennikach ;) Mam nadzieję, że mój pomysł się Wam i czytelnikom spodoba, o ile oczywiście zostanie przedstawiony. Serdecznie pozdrawiam całą ekipę AR oraz całą redakcję!

P.S. A propos tematu papieru toaletowego - Smugglerze, staram się zrozumieć, jak można stwierdzić, że taśma może wisieć od ściany i stwierdzam, że... kiedyś mi to było obojętne. Ciężko się tylko wyciąga kolejne listki w celu ich zużycia, więc z czysto praktycznych względów jestem po przeciwnej stronie Mocy. Ponadto moja małżonka dodała kolejny istotny argument przeciw Twojemu stanowisku - jeżeli papier jest ze zdobieniem, to jak będzie wisiał „przy ścianie", eksponowana jest jego „wewnętrzna", mniej atrakcyjna strona, najczęściej bez kolorowych akcentów. Przemyśl zmianę strony Mocy, goście będą zachwyceni ;)

Jedyne co do mnie może przekonać, to fakt, że jak papier wisi blisko ściany to czasem można ja przy sięganiu po kolejny listek, hmmm... ubarwić. Ale że to mi się nigdy nie przytrafiło, to i motywacji do zmiany nawyku nie mam. Swoją drogą to sporo emocji ów temat wywołał, aż nie wiem czy się cieszyć, czy załamać, że akurat to.

P.P.S. Droga 9kier - jeśli chodzi o kanapkę z szynką, muszę przyznać że moje życie jest szalone, bo wielokrotnie mój sposób działania w tym temacie się zmieniał. To chyba zależy, który smak ma być bardziej wyczuwalny (bliżej języka), czy szynki czy sera, a to akurat zależało od mojego humoru :) Wyobraź też sobie, że zdarzało mi się robić kanapkę, tudzież nawet tosta na zasadzie w środku szynka i z góry i z dołu ser :O

plesiu47

MrJedi: *Kinky! Tak trzymać.*

9kier: *Nie no, w przypadku tostów to wiadomo, że z obu stron, ale mowa o zwykłych kanapkach. Ser powinien być na dole i basta – o to się można pozabijać, a nie o jakieś tam gierki.*

WIĘZIEŃ TEŻ CZŁOWIEK!

Chciałem się odnieść do krótkiej wypowiedzi Smugglera z 02/20, na temat listów od więźniów. Miałem wrażenie, że napisał to z pewnym wyrzutem, jakby list od osoby skazanej był czymś gorszym, ergo sam skazany jest mniej wartościową osobą.

Chodziło mi raczej o to, że papierowe, listy jeśli już przychodzą, to w większości z zakładów karnych właśnie, reszta albo nie pisze, albo pisze e-maile. Swoją drogą ten nie był ani długi, ani pięknie wykaligrafowany (może dlatego, że nie z ZK, tylko aresztu śledczego).

Chciałem powiedzieć, że boję się iż przez tę wypowiedź utrwali dość stereotypowe postrzeganie więźniów jako ubranych w pasiaste mundurki łysych kiboli, którzy tylko czekają aż komuś pod prysznicem upadnie mydło, albo coś w tym stylu. (...) Wielu z nich to zwykli ludzie, nieróżniący się od tych spotykanych na ulicy. W żadnym wypadku nie gorsi od innych, często dyskryminowani, jak inne mniejszości.

Ukryta Pyra

Wiesz, w swoim czasie na jednym z forów dość długo dyskutowałem z człowiekiem zaangażowanym w środowisko kiboli. I on strasznie się denerwował, że uważam iż typowy kibol to łysy przypakowany kark w kominiarce z tatuażami „patriotycznymi", maczetą w ręku i IQ rozwielitki. A przecież oni mają w swoim gronie adwokatów!, lekarzy!, ludzi z wyższym wykształceniem! I w ogóle to postrzegam ich stereotypowo (nie da się ukryć...) i stygmatyzuję. Przy czym wrzucane przeze mnie fotki np. zdemolowanych przez kiboli pociągów to takie „oj tam, chłopaków po meczu troszeczkę poniosło, bo nasi przegrali wskutek stronniczego sędziowania" itd. A informacje o zadymach itd. to zawsze efekty „prowokacji psów". Jakoś mnie nie przekonał do swoich racji...

Więc choć nie uważam, że w więzieniach siedzą same karki itd., to jednak nie uważam, że siedzą tam zupełnie tacy sami ludzie jak ja, czy ty, który właśnie to czytasz. Bo jednak żeby trafić za kratki, to trzeba zrobić COŚ, co odbiega od typowego zachowania normalnego człowieka. A tekst o dyskryminacji wywołał krzywy uśmiech na mej twarzy. Biedni, prześladowani przez „psy" zupełnie normalni ludzie? Naprawdę? No, chyba jednak nie. Oczywiście, każdy ma prawo zbłądzić w życiu, a powiedzmy kradzież portfela to nie to samo co gwałt zbiorowy, czy pobicie ze skutkiem śmiertelnym, więc mam nadzieję, że autor to raczej ta lżejsza kategoria i po odsiadce stanie się – oby na zawsze – zupełnie przeciętnym członkiem społeczeństwa zwykłych ludzi.

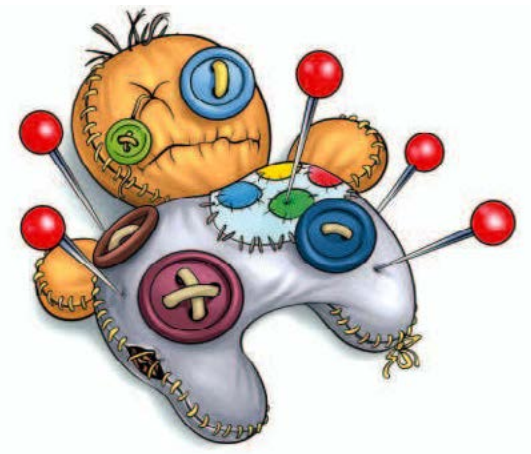
MrJedi: *A Kaloryferowego to nie dotyczy, on nigdy nie był zwykły. On jest niezwykły.*

9kier: *Nie byłabym taka ostra w ocenie, zwłaszcza że każdy przypadek trzeba rozpatrywać indywidualnie. Czasami można się w coś wpakować niechcący, nawet o tym nie wiedząc, a potem odsiadywać konsekwencje, albo gorzej – otrzymać niesłuszny wyrok.*

Ale to nie jest norma... Co prawda w więzieniach siedzą praktycznie sami niewinni – ale to opinia tych, co tam siedzą.

NA LISTY ODPOWIADAŁ
KWARTET EGZOTYCZNY
SMUGGLER & MR. JEDI & 9KIER & MAC ABRA

Zilustrował Marek Lenc



Szpile

Lobby szyderców, czyli niepoprawnie o branży gier

W ćwierćfinale DreamHack Warcraft 3 Open w Anaheim 2020, podczas trzeciego, decydującego o awansie meczu zremasterowany Warcraft 3... rozłączył się z serwerem. Dwa razy. W końcu organizatorzy, by uniknąć kompromitacji, zadecydowali że mecz zostanie dokończony na grze w wersji Classic. Podobno Blizzard rozważa zmianę nazwy na Blamage.

Smutna wiadomość: Larry Tesler, wynalazca komend wytnij, kopiuj i klej zmarł w wieku 74 lat. Miliony uczniów i studentów, którzy stworzyli swe wypracowania i prace dzięki tej funkcji, oddają mu hołd. Smutna wiadomość: Larry Tesler, wynalazca komend wytnij, kopiuj i wklej zmarł w wieku 74 lat. Miliony uczniów i studentów, którzy stworzyli swe wypracowania i prace dzięki tej funkcji, oddają mu hołd.

Polski symulator złodzieja samochodów, Car Thief Simulator, pozwoli kraść auta i sprzedawać na części. Nie wątpimy, że w Polsce będzie można zatrudnić dużo bardzo doświadczonych testerów tej gry.

Użytkownicy składanego smartfona Motoroli, Razr, narzekają że ekran rozkleja się w miejscu zgięcia po zaledwie tygodniu użytkowania. Stanowisko Motoroli? „Jesteśmy pewni najwyższej jakości wyświetlacza razr i nie spodziewamy się, że konsumenci doświadczą odklejania się ekranu w wyniku normalnego użytkowania". Oj, to się bardzo źle składa... Ciekawi jesteśmy na czym wedle Motoroli polega owa „normalność użytkowania"?

Na początku grudnia EA z wielkim medialnym hukiem „wykopała" Marco van Bastena z FIFA 20, w reakcji na użycie przez niego w wywiadzie nazistowskiego „sieg heil!". W tym tygodniu w najnowszej części piłkarskiej gry EA pojawiły się najmocniejsze wersje kart ikon – Optimus Prime Moments i wśród nich znalazł się również van Basten. Jak to mówią „sorry, Winnetou – ale biznes is biznes". Oburzenie oburzeniem, ale pieniążki zarabiać trzeba.

Wkurzona na maksa Activision żąda od administratorów Reddita danych forumowicza o nicku Assyrian2410. Powód – udostępnił informację o trybie battle royale do Call of Duty: Modern Warfare. Czyli wiadomo, że ten przeciek jest prawdziwy... A jedyna słuszna odpowiedź Reddita powinna brzmieć mniej więcej: „nie ma problemu, ale ten redditor jest dostępny wyłącznie w Reddit Battlepassie, bądź do kupienia osobno za 5000 Reddit Points. Proponujemy też dokupienie do tego DLC Dane Osobowe Megapack za 1 000 000 dolarów albo zakup lootboksów po 10 000 sztuka, z 3% szansą że on tam będzie".

32-letni Francuz grający w FIFA 20 pozwał EA, za „nakłanianie do hazardu w trybie Ultimate Team". A konkretnie za to, że przez pięć miesięcy wydał 600 euro na paczki z zawodnikami, a nie trafił na nikogo wartościowego. To całkiem jak skauci w polskiej lidze, tylko ich kluby wydają na transfery setki tysiące euro – i też jakoś bez większego efektu. Może czas na jakiś pozew?

Sensacja! „Anthem: BioWare potwierdza, że grę czeka prawdziwa rewolucja". Huh, w końcu usuną nadal obecne świąteczne dekoracje czy przejdzie na free-to-play?

Jak wiadomo, Xbox Series X nie otrzyma gier na wyłączność konsoli nawet przez rok lub dwa lata od premiery sprzętu. Phil Spencer wyjaśnia, że to dlatego, iż chcą, aby „w centrum był gracz, a nie sprzęt". My jako ludzie prości uważamy, że w owym „centrum" (cokolwiek by to nie znaczyło) powinny być dobre gry, ale pewnie to zbyt mało wizjonerskie podejście do problemu i dlatego klepiemy wierszówkę w CDA zamiast rządzić w Microsofcie.

Przedstawiciel studia DICE poinformował, że w Battlefield 5 pojawi się personalizacja czołgów, czyli element rozgrywki, który zapowiadano gdzieś tak w 2018. Jak developer mówi, że coś zrobi – to zrobi, nie trzeba mu tego przypominać co pół roku. (Nie dotyczy Capcomu, który nic nie obiecuje i nic nie robi).

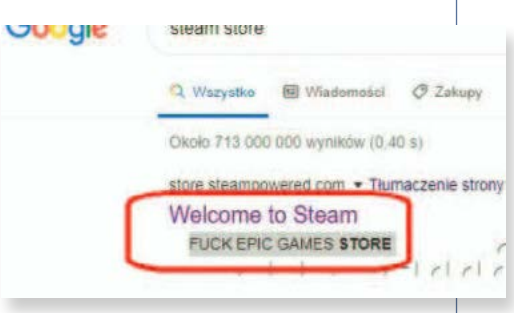
Niejaki Zenek Martyniuk ma już film na swój temat, a teraz jeszcze ogłoszono, że powstanie gra komputerowa poświęcona temu panu. Jak to się stało, nie wiem, ale wiem że nieszczęścia chodzą parami. Podobno jej premiera ma się odbyć na targach gier w Londynie – jak widać zemsta Unii za brexit przeszła wszelkie wyobrażenia.

Wiecie, że Atari panuje otworzyć sieć hoteli nawiązujące do gier komputerowych? Już widzę te komunikaty „gość, który nie przestrzega regulaminu zostanie spakowany i zbanowany", czy „insert 2000 coin to sleep". Oby tylko w łóżkach nie było... bugów.

Jak wiadomo – nic za darmo. Tak i użytkownicy darmowej wersji Avasta jednak za nią płacili – swoją prywatnością. Okazuje się bowiem, że program ów gromadził dane użytkowników, które to informacje Avast potem sprzedawał innym firmom. Podobno najnowszy komunikat Avasta, po zainstalowaniu go brzmi „Baza danych na sprzedaż została zaktualizowana".

Amerykański 20-letni streamer spłacił – dzięki kasie zarobionej na esporcie i streamach - kredyt studencki swojej mamy. Morał – olej studia, zostań Ninją albo innym influencerem, lepiej na tym wyjdziesz. ***[Smuggler]***

Ten komunikat to tylko efekt działania algorytmów SI Google'a, która z bliżej niezbadanych powodów wyróżnił w ten sposób recenzję Metro: Exodus jednego z graczy, zawierającą tę oto frazę (oraz pewien popularny obecnie w polskich memach gest „pocierania oka" narysowany za pomocą semigrafiki). Tak przynajmniej tłumaczy się Steam.



ZAPRENUMERUJ CD-ACTION

13 KOLEJNYCH WYDAŃ W CENIE 11

TYLKO 120 ZŁ

Oferta ważna do 6 kwietnia 2020 r.

Aby zamówić prenumeratę, zeskanuj kod lub wejdź na http://prenumerata.bauer.pl

KONTAKT e-mailem: **prenumerata@bauer.pl**
telefonicznie: **67 354 16 05, 67 210 86 05**

WARUNKI ZAKUPU PRENUMERATY

Wysyłkę egzemplarzy w prenumeracie realizujemy za pośrednictwem Poczty Polskiej, listami ekonomicznymi – koszt dostawy na terenie kraju ponosi wydawnictwo Bauer. W przypadku prenumeraty wysyłanej poza granice kraju do cen prenumeraty doliczamy opłatę pocztową za list ekonomiczny. Termin dostawy jest zgodny z regulaminem Poczty Polskiej.

Zapłata: przelewem w ciągu 10 dni, po otrzymaniu faktury proforma wraz z pierwszym egzemplarzem czasopisma. Faktury VAT wystawiamy na życzenie zamawiającego.

W przypadku pytań lub reklamacji prosimy dzwonić pod numer 67 354 16 05 w godzinach 9-16 lub wysłać mail na adres: prenumerata@bauer.pl.
reklamacje: tel. 71 341 20 83 w. 203,
e-mail: reklamacja@cdaction.pl.

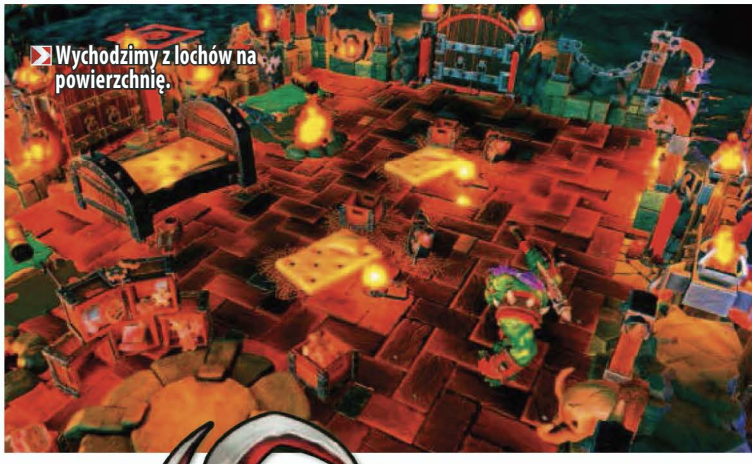
Zamawiającemu przysługuje prawo odstąpienia od umowy prenumeraty, bez podania przyczyny i ponoszenia kosztów, jeśli zgłoszenie odstąpienia nastąpi w terminie 14 dni od dnia dostarczenia pierwszego numeru czasopisma. W innych przypadkach obowiązują przepisy Kodeksu Cywilnego oraz ustawa o prawach konsumenta. Wzór pisma o odstąpieniu od umowy znajduje się w regulaminie sklepu na stronie: prenumerata.bauer.pl.

LOOT

Zdrapkę, która pozwoli ci otrzymać kody aktywacyjne do opisanych tutaj gier, znajdziesz dwie strony dalej.

KLUCZ AKTYWACYJNY gry pobierzesz ze strony kody.cdaction.pl

PEŁNA WERSJA GRY EN



Wychodzimy z lochów na powierzchnię.

DUNGEONS II

STRATEGIA • BYCIE ZŁYM • SYMULACJA

16

PRODUCENT: REALMFORGE STUDIOS
MULTI: DLA 4. GRACZY; CO-OP DLA 2. GRACZY
WIN 7/8/8.1/10, INTEL QUAD CORE 2,8 GHZ, 4 GB RAM, GEFORCE GTX SERIA 600/AMD RADEON HD SERIA 7000 1 GB VRAM

Uwaga, klucz aktywacyjny pełnej wersji gry Dungeons 3 w serwisie Steam znajdziesz w mailu, który otrzymasz po wpisaniu kodu ze zdrapki na stronie kody.cdaction.pl. Kod można zrealizować do 4 maja 2020, aktywowaną grę zachowujesz na zawsze.

Tęsknisz za klasycznym Dungeon Keeperem? Zawsze marzyłeś o tym, by zostać Władcą Podziemi? Rządzić niepodzielnie Imperium Ciemności i na swoich usługach mieć najmroczniejsze z istot? Trzecia część serii Realmforge Studios pozwala na to wszystko. Choć znajomość dwóch poprzednich odsłon nie jest niezbędna, by cieszyć się rozgrywką, to warto poznać zawiązanie fabularne gry. W końcu udaje się zjednoczyć siły zła, co pozwala zacząć myśleć o ekspansji również na powierzchni – to zaszczytne zadanie zostaje zlecone kapłance mrocznych elfów, Thalyi. Podstawowe zasady rozgrywki pozostały oczywiście bez zmian – to wciąż „najpodlejszy symulator lochów", w którym rozbudowujemy nasze podziemne imperium, by następnie wyjść na powierzchnię i w trybie RTS „pokonać tych obrzydliwie dobrych mieszkańców Ziemi i skończyć z nimi raz na zawsze!". Okazję ku temu będziemy mieć w wystarczającym na ponad dwadzieścia godzin trybie dla jednego gracza, a także dzięki losowo generowanym poziomom. Do tego dochodzi nowość względem poprzednich części serii – tryb współpracy dla dwóch graczy, w którym podzielicie się władzą, by jeszcze łatwiej podbić należące się wam włości. Dla łaknących tradycyjnego multiplayera – wciąż dostępny jest tryb skirmish dla czterech graczy, w którym można rozstrzygnąć, kogo lochy nie mają sobie równych.

MAGAZYN PRZYGOTOWAŁA
REDAKCJA TECH
ul. Antoniego Słonimskiego 1a, 50-304 Wrocław

Redaktor naczelny Tech: Adam Chabiński
Zastępca redaktora naczelnego Tech: Michał Kuszewski
Redaktor prowadzący CD-Action: Michał Kuszewski
Zespół redakcyjny: Krzysztof Freudenberger, Grzegorz Karaś, Paula Jeziorska, Tomasz Lubczyński, Tomasz Matusik, Jerzy Poprawa
Stali współpracownicy: Dawid Biel, Dawid Bojarski, Jakub Jarosz, Rafał Fluderski, Krzysztof Kempski, Marcin Kępski, Tatiana Kowalczyk, Kamil Krupiński, Marek Lenc, Paweł Musiałowski, Joanna Pamięta-Borkowska, Aleksander Olszewski, Izabela Pogiernicka, Paweł Raban, Jacek Smoliński, Witold Tłuchowski

Dyrektor artystyczny: Jacek Sawicki
Opracowanie graficzne: Krzysztof Freudenberger, Beata Haratym, Roman Nowacki
Reklamacje:
Tomasz Matusik – tel. 71 341 20 83 w. 203
e-mail: reklamacja@cdaction.pl
Sekretariat:
tel. 71 341 20 83, faks 71 341 99 11
ul. Antoniego Słonimskiego 1a
50-304 Wrocław
Prenumerata: tel. 22 517 05 31
Biuro reklamy: Beata Bartczak, tel. 692 440 131
Michał Lisowski, tel. 600 488 710
Adresy e-mailowe pracowników biura reklamy:
imie.nazwisko@bauer.pl
https://bauer.pl/reklama/

BAUER MEDIA GROUP
WYDAWCA
Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp.k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa
Prezes zarządu: Tomasz Namysł
Wiceprezes zarządu: Andrzej Choynowski
Członkowie zarządu: Sławomir Bandurski, Monika Krokiewicz, Marek Lasota
Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański
Dyrektor finansowy: Rafał Kordus
Dyrektor ds. produkcji: Piotr Orełko
Dyrektor ds. dystrybucji i obsługi klienta: Piotr Ludwicki
Dyrektor biura reklamy: Izabela Sarnecka
Druk: Bauer Print Wykroty Sp. z o.o, Sp.k.
Wykroty, ul. Wyzwolenia 54, 59-730 Nowogrodziec
Copyright: Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp.k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Wydawnictwo Bauer jest członkiem Izby Wydawców Prasy. Niezamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów. Za treść ogłoszeń redakcja ponosi odpowiedzialność w granicach wskazanych w ust. 2 art. 42 ustawy Prawo prasowe. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Kopiowanie i rozpowszechnianie materiałów zawartych w piśmie w jakiejkolwiek formie zabronione.

Wydawnictwo Bauer ostrzega P.T. Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po innej cenie niż wydrukowana na okładce jest działaniem na szkodę wydawcy i skutkuje odpowiedzialnością karną i cywilną.

PBC
Izba Wydawców Prasy
RZETELNY CZYTELNIKOWY PRZEGLĄD PRASY

ISSN 1426-2916

PEŁNA WERSJA APLIKACJI PL

KLUCZ AKTYWACYJNY gry pobierzesz ze strony kody.cdaction.pl

STRATEGIA • DYPLOMACJA • POLITYKA

7

- PRODUCENT: JUJUBEE
- MULTI: BRAK
- WIN 2000/XP/7/8/8.1/10, PENTIUM G3020, 4 GB RAM, INTEL HD 520 1 GB VRAM

To zabawa w dyplomację dla dużych chłopców. Gatunek grand strategy wprawdzie na starcie może odrzucić mnogością możliwości, systemów i zależności, jednak jeśli dacie grze czas, to spora szansa, że zrozumiecie fenomen tej niszy wśród nie tak znowu małego grona jej wielbicieli. Tak zachęcał do niej zresztą w tym numerze enki: „Kto by nie chciał, będąc w bloku militarnym z Czechami, Słowacją i Ukrainą, podbić Litwy i Obwodu Kaliningradzkiego, a potem – po rozbiorze Niemiec – zrobić Szwecji współczesny potop?".

W grze możemy przejąć władzę nad każdym krajem i spróbować zbudować z niego światową potęgę. To wszystko w oparciu o trzy główne systemy polityczne (demokrację, autorytaryzm i totalitaryzm) i nasze autorskie podejście do międzynarodowej dyplomacji. Czasem wysłanie wojsk na granicę z państwem, z którym pertraktujemy, mówi więcej niż tysiąc słów. Nic nie stoi także na przeszkodzie, by doprowadzić do rozpadu Unii Europejskiej, rozpętać III wojnę światową lub terroryzować cały glob za pomocą nuklearnej walizki. A kiedy już Ziemię będziesz miał u swoich stóp, może czas przenieść cywilizację w kosmos?

Polityka w skali makro.

Uwaga, klucz aktywacyjny pełnej wersji gry Realpolitiks w serwisie Steam znajdziesz w mailu, który otrzymasz po wpisaniu kodu ze zdrapki na stronie kody.cdaction.pl. Kod można zrealizować do 4 maja 2020, aktywowaną grę zachowujesz na zawsze.

PEŁNA WERSJA GRY EN

KLUCZ AKTYWACYJNY gry pobierzesz ze strony kody.cdaction.pl

PRZYGODOWA • POINT'N'CLICK

?

- PRODUCENT: SHAMAN GAMES STUDIO
- MULTI: BRAK
- WIN XP/7/8/10, PROCESOR 2 GHZ, 1 GB RAM, KARTA GRAFICZNA KOMPATYBILNA Z DIRECTX 9

Ręcznie rysowane wnętrza robią wrażenie.

Kontynuacja gry przygodowej Dreamscapes: The Sandman, którą jako pełną wersję dodaliśmy w CD-Action 01/2020. Przechytrzony w pierwszej części Sandman powraca, by ponownie nękać rodzinę Laury. Tym razem już zamężnej kobiety – i to właśnie wybranka jej serca, Tima za cel wziął sobie czarny charakter. Gracz wciela się w kogoś, kto ma za zadanie odbyć podróż do podświadomości człowieka znajdującego się w śpiączce, dręczącego przez koszmary. Sama rozgrywka również nie uległa większym zmianom – to wciąż point'n'click z rysowanymi lokacjami i wciągającymi zagadkami.

Uwaga, klucz aktywacyjny pełnej wersji gry Dreamscapes: Nightmare's Heir Premium Edition w serwisie Steam znajdziesz w mailu, który otrzymasz po wpisaniu kodu ze zdrapki na stronie kody.cdaction.pl. Kod można zrealizować do 4 maja 2020, aktywowaną grę zachowujesz na zawsze.

OTHERTEES

10 ZŁOTYCH RABATU W OTHERTEES!

W prezencie dla naszych czytelników kod na 10 złotych zniżki na ubrania, czyli koszulki, bluzy, tank topy, v-necki, dziecięce koszulki – zarówno z limitowanej, jak i stałej oferty sklepu. Rabat nie dotyczy bielizny. Kody nie kumulują się – w jednym zamówieniu można użyć tylko jednego kodu. Rabat nie łączy się też z innymi promocjami. Oznacza to, że jeśli cena wzoru jest już obniżona np. o 10 zł, to na ten wzór w czasie promocji nie można dodatkowo wykorzystać rabatu z CD-Action.

Kody rabatowe są ważne do 10 maja 2020

ZDRAPKA Z KODEM

TUTAJ POWINNA BYĆ KARTA ZE ZDRAPKĄ.

UWAGA!
Przy zakupie należy upewnić się, że na tej stronie przyklejony jest nieuszkodzony kartonik ze zdrapką. Jego brak może oznaczać, że został skradziony, a naruszenie srebrnej warstwy – że kod został przez kogoś spisany i wykorzystany nielegalnie.

JEŻELI JEJ NIE MA, ZGŁOŚ TO SPRZEDAWCY!

Na tej stronie powinna znajdować się karta ze zdrapką, pod którą jest kod do naszego serwisu kody.cdaction.pl. Aby użyć tego kodu, najpierw ostrożnie zdrap srebrną warstwę maskującą na kartoniku. Następnie wejdź do serwisu kody.cdaction.pl i zaloguj się, a jeśli nie masz w nim konta, utwórz je. Należy przy tym pamiętać, że to osobny serwis i konto założone na naszej stronie WWW lub forum nie działa na kody.cdaction.pl.

Po zalogowaniu wpisz w ramce „Weryfikacja kodu" klucz odczytany z karty i kliknij „Sprawdź". Pojawi się lista gier, programów i bonusów, do których klucze dołączyliśmy do tego wydania pisma. Kliknij na nazwę tej atrakcji, która cię interesuje – system wygeneruje dla ciebie odpowiedni, indywidualny klucz do niej. Należy go przepisać, skopiować lub przesłać na adres, który powiązany jest z twoim kontem, klikając opcję „Wyślij na e-mail".

Przy kodzie zwykle widnieje informacja, na jakiej platformie dystrybucji cyfrowej należy go użyć i do kiedy najpóźniej trzeba to zrobić.

W przypadku gier na takie platformy jak Steam, Uplay czy GOG wpisanie klucza pobranego z naszego serwisu umożliwi ich legalne ściągnięcie z internetu (w przypadkach Steama i Uplaya tylko za pośrednictwem odpowiedniego programu). Gry aktywowane na tych platformach będą już na stałe przypisane do konta, na którym nastąpiła aktywacja.

Kod zapisany na zdrapce jest unikalny. Można użyć go tylko raz i tylko na jednym koncie.

Kody dołączone do tego numeru należy pobrać i aktywować w odpowiednim miejscu najpóźniej do 4 maja 2020.

Dungeons 3 Copyright © 2017 Kalypso Media GmbH. Developed by Realmforge Studios. Published by Kalypso Media UK Ltd. All rights reserved. All other logos, copyrights and trademarks are property of their respective owner.
Realpolitiks © 2016 1C Company. Developed by Jujubee S.A. All rights reserved.
Dreamscapes: Nightmare's Heir © 2014 Shaman Games Studio. Developed by Shaman Games Studio. All rights reserved. Unity 4 © Unity Technologies. All rights reserved.

NOWY MAGAZYN JUŻ W SPRZEDAŻY

WSZYSTKO O ŚWIECIE LEAGUE OF LEGENDS

4 PLAKATY

TYLKO 7,99 ZŁ

SZUKAJ W KIOSKACH I W SALONACH Z PRASĄ

Nowa generacja WiFi w Twoim domu

tp-link

Router WiFi 6 AX1500

Archer AX10

- Prędkość transmisji do 1,5 Gb/s w dwóch pasmach
- Ultra niskie opóźnienia
- Podłącz więcej urządzeń dzięki OFDMA
- Trzyrdzeniowy procesor 1,5 GHz
- 4 Gigabitowe porty LAN
- 3 lata gwarancji

www.tp-link.com.pl